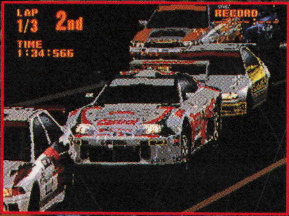
ゲームクリエイター列伝 2

平沢たかゆき

グランツーリスモを創った男達



スーパーマリオBros.を創った男達



プレイステーションを創った男達



THE WORLD OF GAME CREATOR

SHONEN MAGAZINE COMICS

ゲームクリエイター列伝（れつでん）

THE WORLD OF GAME CREATOR

2

平沢（ひらさわ）たかゆき



SHONEN MAGAZINE COMICS

Contents

グランツーリスモを創った男達
——3



グランツーリスモ
146種もの市販車を使い"本物の車の動き"を体感できるレースゲーム(97年)

スーパーマリオBros.を創った男達
——67



スーパーマリオBros.
魅力的なキャラクター達がくり広げる痛快度満点のアクションゲーム(85年)

プレイステーションを創った男達
——125



プレイステーション
前人未到のリアルタイムCG(3D)を搭載した，家庭用ゲーム機(94年)

THE WORLD OF GAME CREATOR


ゲームクリエイター列伝
市販車によるリアルなレースゲームを――
そんな夢の実現が「グランツーリスモ」である
その人気はレースゲームとしては奇跡ともいえる425万本以上を売り上げ
発売後 半年以上たった現在もトップ5に入る大ヒットロングランを続けている
プレイステーションの中に146もの実車を詰め込んだ『グラン ツーリスモ』
――それはいかにして創り出されたのか?

グランツーリスモを創った男達



取材協力：
株式会社 ソニー・コンピュータ エンタテイメント



——だが
そのスタートは
屈辱的な挫折からのスタートだった・・・！
今から4年前
PS版SCEソフト
「モータートゥーン
グランプリ」発売直後に
さかのぼる
MOTOR TOON GRANDPRIX
モータートゥーングランプリ
team YAMAUCHI
最悪だ・・・・！
モータートゥーングランプリの評価・・・・
SCE制作部プロデューサー
山内一典



クソゲー・・・
グラフィックがキレイなだけの見せゲー・・・・
アンケートも雑誌の評価も
どれもこれもボロクソ・・・・
・・・
・・・みんなすまん・・
い・・・・いえ・・・
ボクらの力不足で・・・
ちちくしょう
確かに力不足は認めるけど
PS本体の発表に合わせてムリして出したからなぁ
あと数か月・・・
いやあと数週間あれば!
完成度もグンと上がったのに・・・
宣伝サイドが強引にせかすから結局中途半端な出来になっちまった
ギュッ
もっともっとやりたいことがあったんだぜ!



あいつらは期日に間に合いさえすればそれでいいと思ってるのさ!
ざけんじゃねーってんだ!
ビジュアルエフェクトプログラマー
横内威至
それと―「リッジ レーサー」との競合をさけるため子供向けのファンタジー仕立てにしたんだけど
プレイステーションの年齢層が予想以上に高かったからね
シミュレーションプログラマー
丹 明彦
結局見せかけだけの子供だまし…
クソゲーって評価になってしまった
あ〜〜あやり切れんよ…
見せゲーってか…ショック…
チクショ――!!
オレ達が作りたかったのはこんなゲームだったのか…!!



これじゃあ
オレが学生時代に
味わった失望から
何も進歩して
いないじゃ
ないか・・・
よォーし
いくぞォー!!
そりゃあ!!
グッ
カコッ
ブロロロ…
おいおい
チャチな
ゲームだな
――ッ!!
こんな風に
車は
曲がらんぞ
なんじゃ
こりゃ!!
ウソだよ
ウソ!!
金返せよ〜!!
スコッ
よくウソくさい
ゲームに
腹を立ててたっけ
・・・
――あの頃
オレは
レースゲームに
何を求めて
いたんだろう
・・・


本物の車の動き・・・・
そうだ・・・・!!
まそんなに落ち込むなって
制作日数が十分あればもっと売れてたよ・・・・
そ・・・・そうだな
いや違う「モータートゥーングランプリ」は売れなくて当然だよ
作ったオレ達が満足出来ないゲームだぜ
売れなくて当然だよ!
・・・・


そ…そりゃあ
そうですけど……
面白いゲームって言われても……
じゃあ こういう質問はどうだ?
みんな 車に乗っている時ってどう?
そりゃあ……
ドライブしている時は楽しいっスよ
ムシャクシャした気分もスカッとするし
でも
それとゲームとは……
違うか?
同じだよ!!
車を運転する楽しさをゲームにつめ込むんだ
車の…… 楽しさ…ですか?
ああ!


ウソいつわりのない"本物の車の動き"を再現するゲームを
オレ達の手で創るんだッ!!
しかも車は市販車を使う!
トヨタ・ニッサン・ホンダ等で販売されている
オレ達が買うことが出来る車だ!
市販車をゲームに・・・?
それは今までにない・・・・


F1とかじゃなく誰にでも乗れる車を使ったゲームだ
市販車を使う分ごまかしはきかないきびしい作業になると思うが
完成すればきっと面白いゲームになる!
どうだ賭けてみないか!
う…うん
いけるかも……!
よしッやってみようぜッ!!
はいッ!!
こうして「グランツーリスモ」の開発はスタートした!!


そして山内がまず始めに実行したこと
それは――
キキィッ‥
みんな降りた降りた!
山内さんこんなところにいったい何があるんっスか?
おっ!!
どうだ!?
すげェだろ!?
うわああっ!!


本物を創るならまず本物に触れることだ!!
宮城県
菅生サーキット



好きな車自由に乗っていいぞッ♡
えっ!?
マジっスか……!!


やったーーッ!!
オレRX7
オレGTーR
待ってよーーッ!!
早くのろーぜ!!
オレタイプR
山内クン
オレは宣伝部の人間だからゲームのことはよくわからんのだけど・・・
シュボッ
今度は大丈夫なんだろうね・・・・
ええまかせてください!
ボクらレースゲームの原点に戻ろうと思っているんです!
原点・・・?
どういうこと・・・・?
リアルなドライヴシミュレーションゲームってことですよ


丹さん説明してくださいよ
ハイ
エンジンからの出力はギアボックスやシャフトを経てタイヤに伝わります
プロペラシャフト
エンジン
ギアボックス
サスペンション
〈FRの場合〉
またサスペンションは車体を支えタイヤにムダなく力を伝えるんです
我々はエンジンから出た出力がギアボックスやシャフトでの負荷を考慮した上で
タイヤが路面に伝わる力を計算するんです
？
つまり今度のゲームは――
車そのものをプレイステーションにつめ込むとでも考えてください！
SONY


オオイオイ
それって
ものすごく
大変なことじゃ
ないの?
大丈夫かい
?
車の挙動を
すべて計算して
モニター上に
再現する——
これは世界中の
ゲームクリエイターの
あこがれであり
夢でもあるんです
そして
その夢に多くの
クリエイターが
挑戦しては
やぶれていき
ました
——しかし
ボクらは
不可能を
可能にしたいん
です!!


……その勇ましさは買うけどよォ…
フォン
オレコイツらの考えてること
まるで見当もつかねーよ
バコォーーン
うわーーっ!!
ギャアアアア
……
おーい大丈夫かーッ!!
あの…保険で何とか……
見当もつかねーバカ…
そして本格的な開発に取りかかるが……
車の挙動をすべて計算することは
大変な困難をきわめた
フーーッ 0.0001秒の計算の狂いでも車の挙動がメチャクチャになっちまう
うまくいかんなー…
おーい横内! ちょっと聞きたいことが…
あれ? いない……



チーン
ジャラ
ピロピロピロ
ピロロロロ
フィユー
フィユー
フィユー
フィユー
チーン
ピコ
ピコ
ピコ
フィロロロロ
ピロロロ
パチンコ・・・・・!!
ええ・・
横内流の気分転換だそうです
どうかな開発の方は
我々宣伝部としてもモータートゥーンの二の舞だけはしないよう目を光らせてるからねッ!!
コンコン
ゲッ・・!!
宣伝部の人・・・・!
き・きたあ・・!!
・・・・
ボクはこう見えても
レースゲームに関してはウルサイよ


ちょいコントローラー貸してネ
あ! まだダメです
何言ってんの開発スタートから2年もたってんだよ
相当のモンが出来てるはずでしょ!
どれどれ
このボタンかな
Push
!
?
?
何だコレ
ただの箱じゃねえか!?
テヘ……
まだダミーなもので・・
ジロッ
—でどうすれば動くんだ?
これか?
フォン
フォン
!?
ギュルルルッ


ブオン
グオフォーーン!!
ポロ
フォーー
フォン
フォン
SONY
く・・車が空に・・・・飛んでいった・・
ジ・エンド・・


力学計算まちがったか…付合の逆転かな
パラ パラ パラ
ヤベ〜〜〜…
や…山内クン
いったいコレは…?
ハ…ハハ〜〜〜
いやまぁ…やっていくうちにはいろいろありまして…
キミたちッ——!!
こんなんでレースゲームなんてナメてやしないか…!!
モータートゥーングランプリで大ハジかいてその上これか?
こんなんじゃ宣伝部だってうかばれねーよ!!
売れるゲームだッ!!
売れるゲームを作ってくれよ!!
…
情けねぇやつらだぜ!!
しっかりやってくれよな!!


ハ・・ハハ なんともまあ 言いたい放題で・・・
あんだけボロクソ言われるとかえってスッキリするよな・・
ほらガンバっていこーぜ
ポン
まだ開発の途中なんだ これからだよ これから!
・・山内さん・・・・・・
・・本当に完成するんでしょうか?
2年も開発しててこの結果です
自信ないっスよ・・
ほんのちょっとの計算の狂いであのざまです・・・・・!
な・・何言ってんだ
大丈夫大丈夫!!
何でもかんでもそんなにスンナリとはいかんもんさ!


こっちはどうだ？
は…はぁ
あんまり…
3D SCANNER
オレが
弱気になるわけには
いかないんだ…!!
Roland
何を
言われようと
あきらめんぞ
!!
オレが砦に
ならなきゃ…!!
——だが
その後も
開発は難航を
きわめた
青山安田ビル
SONY
そのことは
いやが応でも
山内に
プレッシャーを
与え続けた
いつ
出来るんだ？
金が
かかっているんだよ
このゲームには
二度目の失敗が
許されないことぐらい
わかっているよね！


プレッシャーになんか負けてたまるか……!!
絶対成功させるんだッ……!!
くそォッ……!!
またダメだッ!!
やっぱりまだどこか挙動の計算が間違ってるよ!!
こ・こんなことチマチマやってたら完成まで100年ぐらいかかっちまうぜ!!
山内さん……
このまま車の挙動がうまく計算できないなら
挙動計算を減らしてその分ヴィジュアルの方に重点をおきませんか?
……
ヴィジュアル重視のゲームを作るってことか?
そうです!!
ダメだ!!


!!
それじゃあ見せゲーって言われたモータートゥーンと何も変わらない
苦しいからって妥協して作ればまた小手先だけのゲームしか出来ないぞ!
モータートゥーングランプリの教訓を思い出すんだ
いいものを納得するまで作り込まなきゃダメだってこと忘れたのかよ
オレ達が欲しいと思うゲームだよ!!
面白えって思えるゲームを創ってみようぜ


そーいうこと
そーいうこと
ホラ 先輩
パチンコの
景品だ！
これでも食って
元気出して
いこーぜ！
ほらよ
ドサ
ハイ
とった
とったた
ドサ
ドサ
ドサ
そっちも
ネ！
遠慮しなくて
いいよ――ッ!!
うまいもん
食えば
いいアイデアも
浮かぶって
もんさ！
ね？
うまいもん
…ね…
ガサ
カップメンに
ビスケット
ガサ
クスッ
ガムに
チョコレートに
カンヅメか…
ガサ
そうだな
コレ食って
また
ガンバるか
考えたら
ここ数か月は
うまくいかない
ことの連続で
ストレスが
たまるのも
ムリないんだ…
第一
挙動の計算を
まかせるには
彼らはまだ
技術も経験も浅い…
にもかかわらず
オレは相当困難な
内容を要求
していることも
事実…！
やはり
今の段階では
丹さんの腕に
かかっているんだ!!

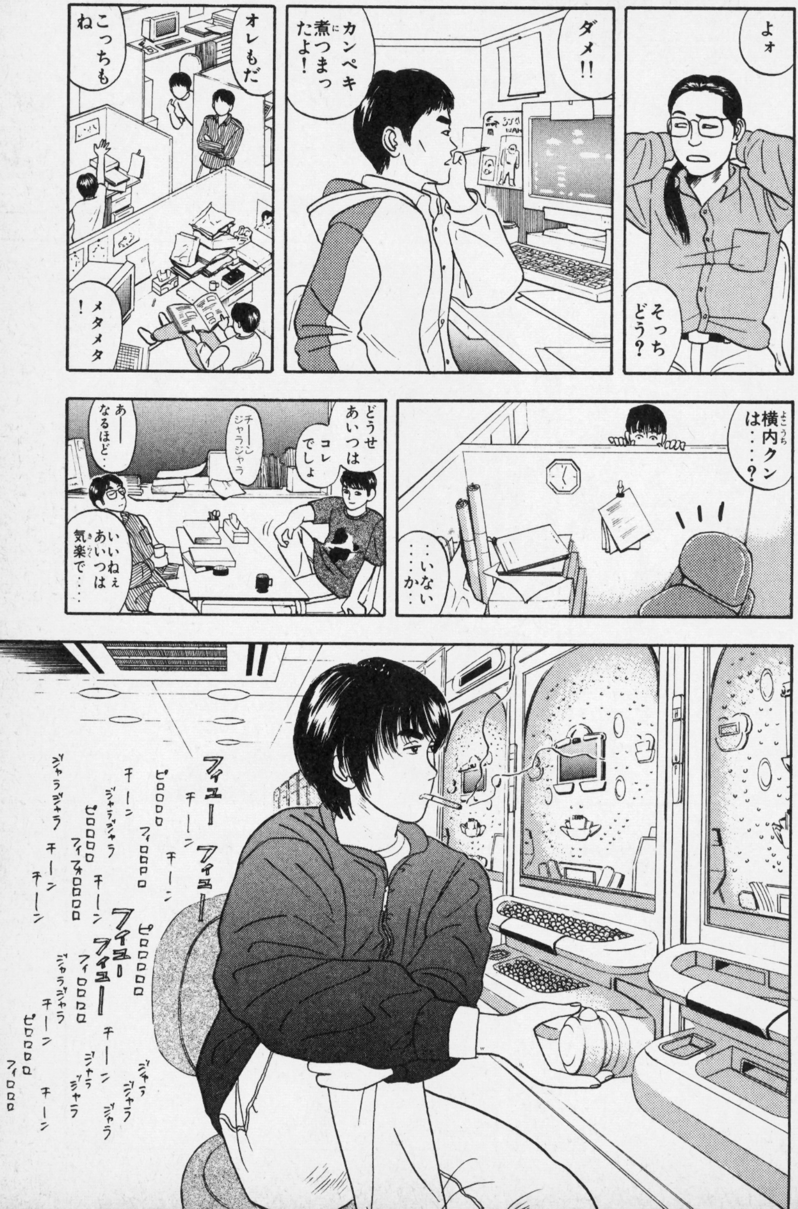

――ということで進めていってくれ
ハイ
フ――ッ・・今日も徹夜か・・
そろそろ夜食も
誰かをさそって・・・と
丹さんは相変わらずマイペースだな・・・・
カタ カタ カタ カタ
丹さーん!
調子はどうだい?
あ ハイ!
今はちょっとずつ階段を登っているっていうような感じですかね



なるほどね
じゃあひとくぎりついたら夜食でもどう?
いいですね
じゃあちょっと待っててください!
OK!
かたづけちゃいますから……
ドサッ…
チッチッチッ…
ファ……
ファ〜ア……
…グ
すぴー
グーグー
チチチ…
チュンチュン…
…うっ…
うーん……
な…何だもう朝か…


ゲッ!!
朝になってもまだ仕事しているッ!!
カタカタ
た・丹さん!!
ハ・・ハイ・・?
あんまり根つめてやらなくてもいいんじゃない?
神経がまいっちゃうぜ
たまには息ぬきも必要だよ!
ニコッ
いえタイヤの部分がうまくいかなかったもので・・・
あ・ああそういう時こそ外の空気でもすってさ・・・・
ええ・・・・気ばらしに・・・・・・
エンジンの出力の計算を徹夜でつめてたんですよ・・・・!
SONY
エ・・エンジンの計算・・・!?
気ばらしに・・・!?

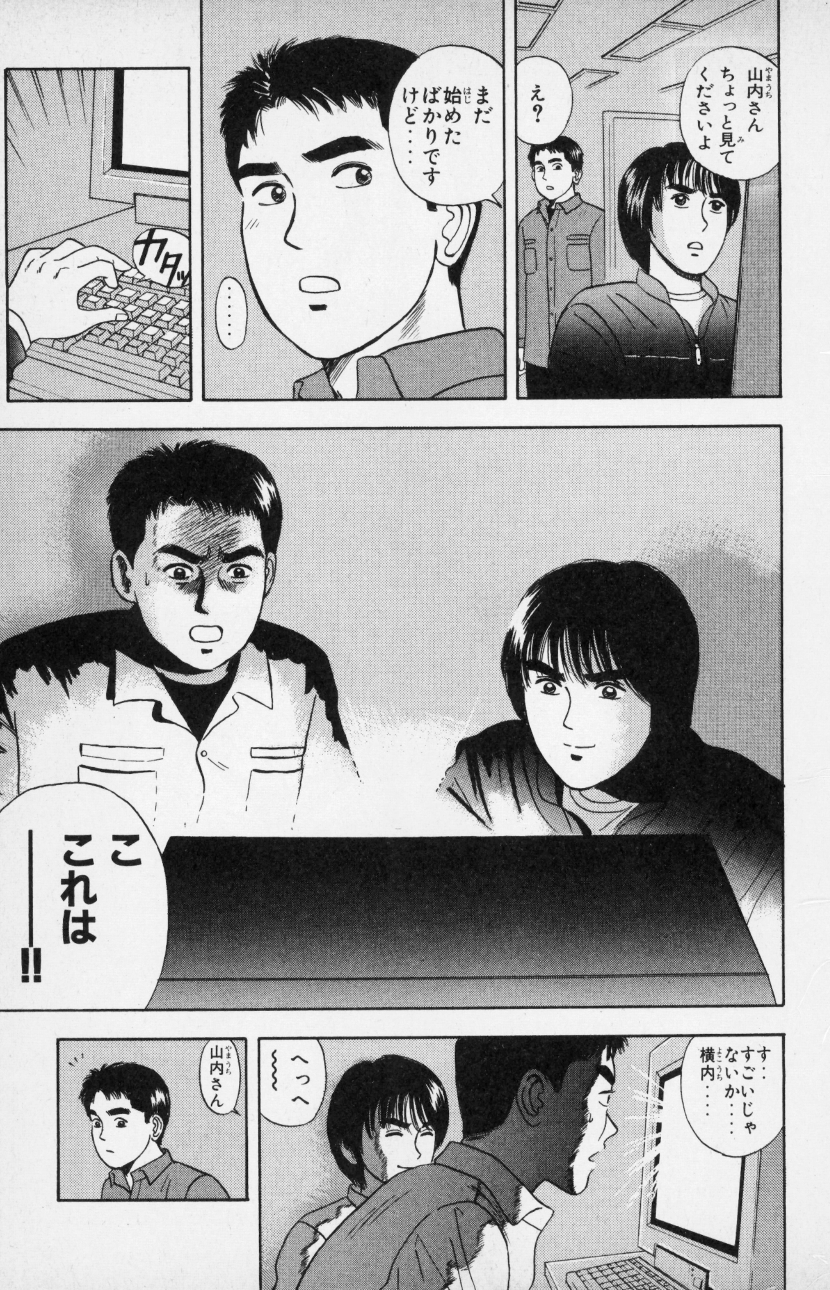

さて・・
リフレッシュ出来たと・・
仕事で煮つまったら仕事でリフレッシュか・・・・・・
負けたよ丹さん・・・・
これはとてつもない味方だ・・・・
彼ならきっとやってくれる・・・・!!
——だがチーム全体を見わたせば
いぜん明るい兆しは見えなかった


よォ
そっちどう？
ダメ!!
カンペキ煮つまったよ!
オレもだ
こっちもね
メタメタ!
横内クンは・・・？
・・・いない・・・か・・
どうせあいつはコレでしょ
チーンジャラジャラ
あーなるほど・・
いいねぇあいつは気楽で・・・・
フィユー フィユー
チーン チーン
ピロロロロ
フィロロロロ
チーン
ジャラジャラ
ピロロロロ
フィオロロロロ
ジャラジャラ チーン
チーン
フィユー フィユー
ピロロロロロ
フィロロロロ
チーン
ジャラジャラ
チーン
ピロロロロ
フィロロロ
チーン
ジャラ ジャラ
ジャラ ジャラ
チーン


KIDZ
考えろ 考えろ 考えるんだ!!
JODO
AAAHA
チームに今 必要なのは一発逆転なんだ
それにはどんな方法がある!?
考えるんだ!!
!?
JODO OIRI
KUSUMOTO
JODO OIRI


……
ポロ
こ…
これだ……
これで一発逆転だッ……!


ふーーっ もう夜明けだな・・・・
また徹夜になっちまった・・・・
まだ みんな眠ってるよな
静かに 静かに
ズゴ・・・・
すかーー・・・
横内・・・・・!
カタ カタ カタ
カタ カタ カタ


山内さん
ちょっと見て
くださいよ
え？
まだ
始めた
ばかりです
けど・・・・
・・・・・・
カタッ
こ
これは
――!!
す・・
すごいじゃ
ないか・・・・
横内・・・・
へっへ
山内さん


今 車の挙動の公式 全部終わりました
な・・ 何イッ !?
4年越しの 数式が ついに・・・・!?
ヤ゛バッ
マ・・ マジっスか ・・・?
あ・・あとは 市販車の データを入れて しまえば・・・
挙動は カンペキに 完成だぜ・・・・ !!
よしッ オレやるッ !!
いや オレにやらせて ください!
ちくしょう 腕がなるぜ !!
ああ ちょっと ・・・



それも‥‥もう出来ているんだ
100車種146グレードのデータ入力済みです
‥‥‥
‥‥‥
そ‥それじゃあそれじゃあ‥
つ‥ついに‥‥
完成だあ──ッ!!
やっほ──ッ!!


彼らが迎えた何度目かの徹夜明けの出来事だった――
よーし もうひと息だぞ みんなー――!!
オウ!!
この秋は宣伝としてもしんどいですよ
まったくです 他社は新作ソフトを続々と完成させているというのに・・・
こりゃすげエーーッ!!
やったーーッ!!
な・・何ですあの騒ぎは・・・
あれはチーム山内ですよ
まだ懲りずにレースゲーム作っているんですよ・・・
も・・もう一度やってみてくれ!
はい


いや〜〜 みなさん
"箱"前に進むようになりましたかな?
あ! また アイツ……
イヤミな宣伝部……
ああ ちょうど いいところに 来てくれました
実は――
プロのレースドライバーにテストしてもらってたんですよ
どーも
レースドライバーにわざわざ?
大げさなことすんのネ
ついでに見ていってくださいよ♡
オ…オイ……!
はい どーぞ!
コ…コラ キミらにかまっているほどヒマじゃないんだぞ!!
ドスン
すぐ済みますから
じゃあ頼むよ
ハイヨ!


フォーン
何だ〜〜〜!!
この前とたいした差がないじゃないか!
まあまあこれからです!
Time Attack
フォン
フォン
じゃあいきますよ
ピッ
3
ピッ
2
ピッ
1
START
フォン
おっ 今回は前に進んだね!
よかった宙に飛んでいかなくて!
黙って見てらんねーのかこのオヤジは!
プッ……


おおっ!!
いいっスね 攻めてるって感じじゃないっスか!!
いやー これはホンモノの動きですよ!!
でしょう!?
ドリフトも見事ッ!!
車のすべての動きを計算した結果——
FF・FR MR・4WDの違いまでも
車の動きに反映されてます!


すごい!! これはすばらしいよ丹さん!!
オレが乗ってるRX—7そのままの動きだぜ!!
やったね丹さん!!
すげーや丹さん!!
オメデトーーッ!!
Finish
…
ダメだな!
えっ!?
ダメ……!?


ど…どうして!?
何がダメなんっスか!?
そ…そうだよ プロのレーサーが認めたゲームだよ!!
ホンモノだよ ホンモノ!!
プロの目を否定する気ですか!?
そんなバカな!!
・・・・
確かにプロのドライバーの称賛は認めよう!
しかしだ!!
FRがどう 4WDがどう その違いを確立したキミ達の能力はすばらしい!!
その良さはプレーした人間にしかわからんじゃないか!!
・・・・!
これからこのゲームを買って遊んで欲しい未体験のユーザーにどうアピールする気だ!?
プレーしなきゃ良さがわかりませんじゃユーザーは納得せんぞ


・・・・
クッ・・・
このままじゃボクとしては手離しではよろこべないね
――じゃあ失礼
待てよオッサン!
よ…横内ケンカはよせよ!
実は"リプレーモード"ってのがあるんだよ
見ていってくれよ!
リプレーモード!?
プププ…
ハハハムダムダ
あんなチャチな絵くり返し見てどーすんの?



横内 あれはまだ実験中だ!!
かまわねーだろ 山内さん!!
Push
パッ
Replay
オイオイ もういいかげんにしてくれよ
ん!?
ほーっ さっきとアングルが違うな……
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
MUGEN 無限
ちょっとキミ……
よく見えないんだ
しかも……スピード感がすごい……



NISSAN
BRIDGESTONE
Castrol
TOYOTA
HONDA
mazda
mazda
mazda
こ…これは実際のレースシーンを相当研究しているんじゃないか……
うまくいってくれ……!
来いよ……
ゴクッ
だんだん近づいてくる感じだ……!
ゴォオオオッ
オァァァ


よし来いッ!!
ギャン
こ…これは……!!


本物のドリフトだ――!!


ギャ


す…すごい…!!
今までのレースゲームなんて比較にならん!!
どう?リプレーモード・・リキ入ってるでしょ!?
…
オレガンバったんだぜ!!
この若者がこんなすごいグラフィックを作ったというのか!?
そうか車への背景の写り込みがリアル感を増しているのか!!


コイツは環境マッピングといって周囲の写り込みを可能にする技術さ
パチンコ玉を見た時にアイデアが浮かんだんだ!!
アンタはえらい!!
ホントにこいつらは……
とんでもないことをやろうとしている!!
こうして彼らの夢の結晶は
確実に実り始めていた


そして
山内以下スタッフは
更なる"こだわり"を
求め――
外に
とび出した
おい
何だあれ?
あの陸橋の
ところ・・・
ニィ――――ッ
あっ
NSXが
来ました!!
ブレーキ
ランプの位置は
実際に
見ないとね
カタログじゃ
わかんないし・・・
よーし
あ――
ちょっと
キミ達!
キィッ
ブレーキランプ
チェックOK!
パッ


正直に言いなさいよ
何たくらんでるんだ?
名前は?
職業と住所は
い…いえ べ…べつに あやしい者では……
こんなことにもめげず…
排気音のサンプリングにも行ったり
ゴ…ゴホ…
車の色を忠実に再現するため工場へも行った
この色は……?
う~~~ん…
そして こうした細部にわたるこだわりを
スタッフ一丸となりゲーム完成へとぶつけた
1000 MIGLIA


そして本物の車の動きと最高の美しさ
まさに彼らが理想とするゲーム「グランツーリスモ」は
よしッ
OKだッ!!
ついに完成したのだ——!!


銀行
P
1997年12月27日「グランツーリスモ」発売当日——
しかし
グランツーリスモの出来には絶対的な自信をもっていた山内ではあったが‥‥
1つだけ大きな不安材料があった
それは——
スポーツカーブームの終焉だった‥‥
開発に4年か‥‥



その間街中では
RV車があふれるようになっちまった
グリル ABC
そんな時代にはたしてレースゲームが受け入れられるんだろうか？
新宿
どれ グランツーリスモの売れ行きは…どうかな…？
うわッ!!
人であふれてるッ……!!

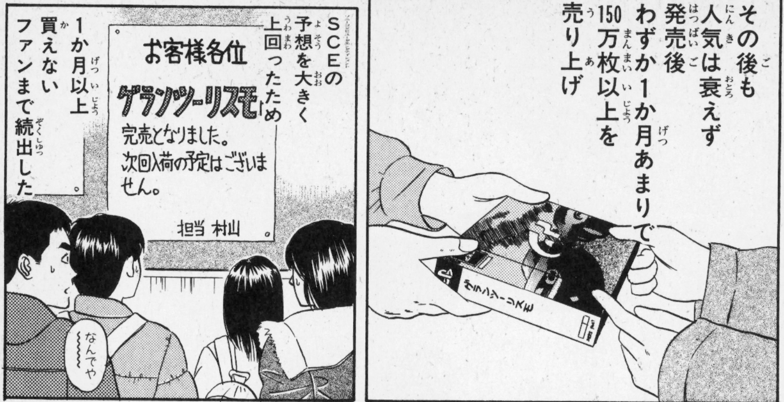

ちょっと失礼
し…しかしだな……
グランツーリスモがない……!?
あ…あれ…?
そ…そんな…
ない……
ない…?
ない……!
ないぞ……!!
ドクッドクッドクッドクッ
ウソ～～～
ま…まさか売ってないってことは……
冗談じゃないぞオレ達どんだけ苦労して創ったか……
おねーさん!! グランツーリスモは!?
ガバッ
グランツーリスモはありませんかッ!!
ねえおねーさん!!
グランツーリスモをおもとめでしたら……
ど…どこ…?
どこ……?
こちらへ



こ‥
この行列‥
ゆっくり進んで下さーい!!
ワイワイ
ザワザワ
ワイ
ギャーッ
ワイワイ


グランツーリスモを求める人の列だったのか・・・・・・!!
ワイワイ
ザワザワ
欲しけりゃ並べよな——
ありがとうございました!
ピロ…
ピロロロロロロ……
あハイ 山内!
池袋の丹です!!
山内さん 大変だよーーッ!!
池袋駅 IKEBUKURO STATION
みどりの窓口


GRAN TURISMO
GRAN TURISMO
池袋じゃ完売しているんっスよ――ッ!!
なんだもうないの!!
ふざけんなよ!!
何時から並んでいると思ってんだよ!!
客がパニック状態だよ!!
や…山内さーん聞いてる!!
オレ達が納得いくまで創り込んだゲームを…
こんなにも大勢の人が…
認めてくれたんだ!
山内さーん!!



※世界中で425万枚以上の売り上げ(1998年6月末時点)





〈掲載／週刊少年マガジン1998年第36・37号〉


よォーし!!
人々を魅了した「グランツーリスモ」は
この勢いでグランツーリスモ2も創るぞ———ッ!!
当然ですッ!!
更に高い理想をかかげて再び私達を楽しませてくれるはずである
〔おわり〕

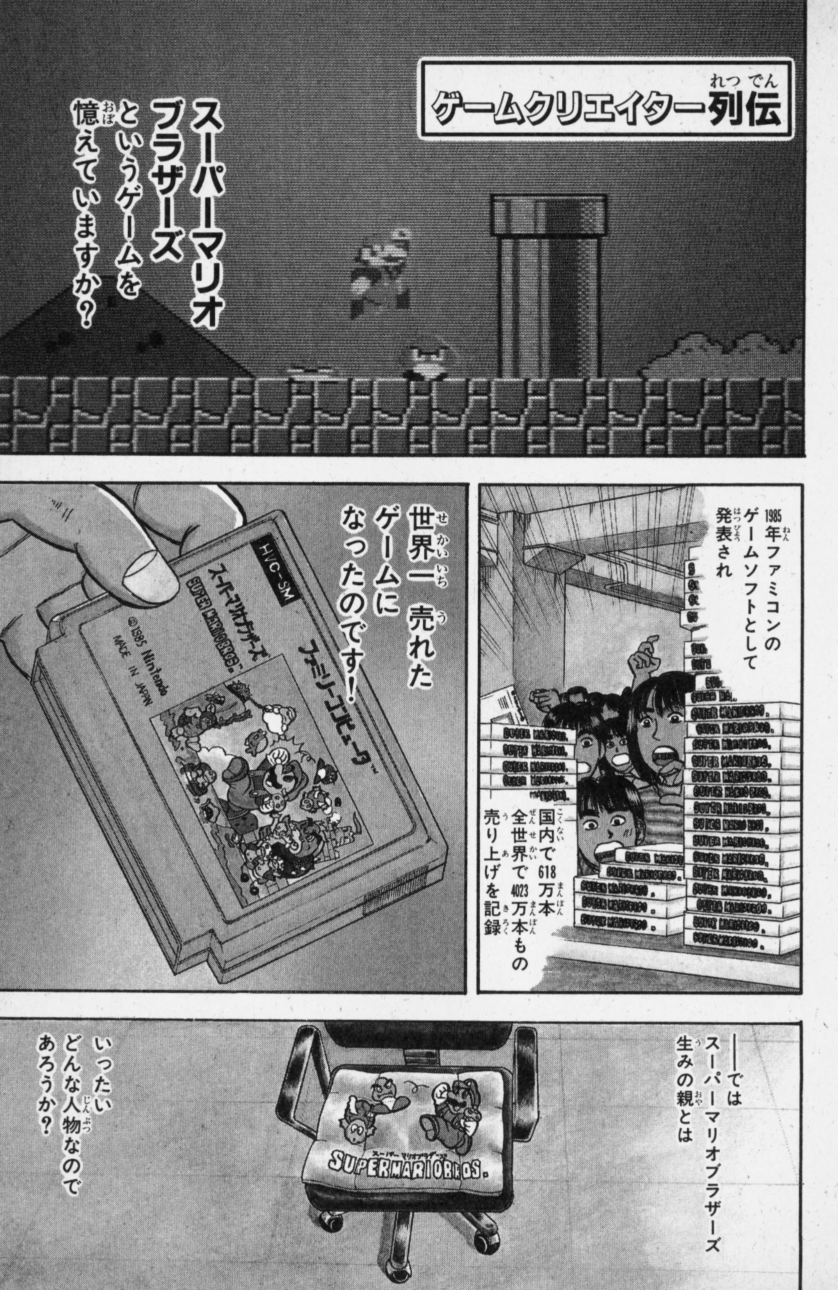
列伝版"いい旅ゆめ気分"

その①



その②




ゲームクリエイター列伝
スーパーマリオブラザーズというゲームを憶えていますか？
1985年ファミコンのゲームソフトとして発表され
国内で618万本
全世界で4023万本もの売り上げを記録
世界一売れたゲームになったのです！
HVC-SM
スーパーマリオブラザーズ
SUPER MARIO BROS.
©1985 Nintendo
MADE IN JAPAN
ファミリーコンピュータ
——ではスーパーマリオブラザーズ生みの親とは
いったいどんな人物なのであろうか？
スーパーマリオブラザーズ
SUPER MARIO BROS.


スーパーマリオBros.を創った男達
宮本茂――
彼こそ
スーパーマリオブラザーズ
誕生の父である







取材協力:任天堂株式会社



——そして
子供達の遊びは
激変した
スーパーマリオブラザーズによって
TVゲームが
子供達の生活に
深く浸透したのである
家庭では
ねー
マリオ
買ってよ
——ッ!!
デパートでは
マリオ
在庫は
ありまーす
!!
SUPER
はい
押さないで
!!
落ちついて
——!!
塾や学校でも
マリオ
裏ワザ
例のアイテム
なんだけどさ
——
マリオの話題は
あいさつがわりであり
共通の言語と
なったのである
へっへ〜〜
オレ
知ってる
くわえて
出版業界においても
スーパーマリオブラザーズの
登場によって
各社がゲーム雑誌や攻略本を
出すきっかけとなり
今日の盛況を
きずいたのである
ゲーム
攻略本コーナー


MARIO
067250
WORLD
1-1
TIME
327
まさに
ゲームという娯楽に
起こった〝革命〟で
あった
そして
その勢いは
海外にも
飛び火した
アメリカでは
スーパーマリオBros.が
発表されるや
ファンクラブが
各地で発足し
ディズニーにも
匹敵する人気と
評価を受けた
宮本自身
元ビートルズの
ポール・マッカートニーから
サインをせがまれるほど
人気があり
ほー
息子さんが
マリオのファンね
世界のエンターテイナーが
マリオをそして宮本を
認めたのである
その証明として
映画の都ハリウッドでは
巨額を投じてマリオの
映画を作り
HOLLYWOOD
大ヒットを
記録!!
もはやゲームの
キャラクターという
ワクを越え
全世界の
ファンに愛される
存在になったのである


――では
スーパーマリオBros.の開発は
いかにして
始まったのであろうか?
京都
任天堂本社
話は1985年
年明けの頃に
始まる
Nintendo
その日
気晴らしに
他社のゲームで
遊んでいた時のこと
あーあ
やられてしもた
!
なーんか
おもろないな
このゲーム……
買って
損した…
中郷俊彦
プログラマー
どれ
オレに貸して
みな
ヘタなんだよ
やり方が――
宮本のゲームデザインを
プログラムにまとめる
まさに
宮本の右腕的存在である
いやいや
誰がやっても
同じや
このゲームは
アカンよ
宮本 茂


へ!? そうですかぁ……
ああ……
つまりやな みんながこのゲームに熱中出来へんのは
このキャラクターには自分との一体感が感じられへんからョ
一体感……!?
例えばジャンプした時なら自分も飛んでいる感じがせんとあかんてことや!
そういうダイレクトな反応がゲームには必要やと思うで!
な……なるほど……
ゲームキャラクターとの一体化 これが宮本独自のこだわりだった
さて…とそろそろ会議始めるで
ハーイ!
す…すいません遅刻しました————ッ!!



手塚卓志
当時はまだ大学を卒業したての新人
しかも入社前までTVゲームのことは何も知らなかったディレクターのたまご
ハア
ハア
ハア
やべェ～～寝ぼうしちまった
まだ学生気分がぬけん……！
よーしそんなら席について
例のゲームについてなんやけど――
今度の企画はアクションゲームにしたい！
手塚
キーワードは「気持ちのいいジャンプゲーム」!!
ドンキーコングでのノウハウを活かしたジャンプゲームを作ろうと思う！



ほ〜〜〜お
面白そうやないですか
ジャンプゲームの気持ち良さってねらいとしては新しいんとちゃいますかね？
・・？
「気持ちのいいジャンプゲーム」って何やろ・・・!?
ど・どういうことなんや・・・？
あ・・あのー みなさん・・
——でなぁ
あ！そんなら宮本さんそこね
あっ それええやん！
あ・・あれれ 話がどんどん先にいっとる・・
質問のタイミングはずしてもうた〜〜
そこやな 中郷さんそんなら——
いや〜 それよりも
待った そんなら——
あっと そこで使うんやったら
出来ますがな それやったら近藤さんボクとこで——
ヤ・ヤバイ オレひとり取り残されてく〜〜〜〜!!
手塚君
びくっ
はは いッ・・・!!
キミ日曜日あいてるか？
は・・？
はい・・・・？


日曜日
フィールドアスレチック
ワァ
ワァ
ワィ
ワィ
禁煙
NO SMOKIN
アスレチック利用時間
フィールドアスレチ
よーーし
手塚君
いってみようか!!
?
あの〜〜〜
な…何で
こんな格好に
……?
今日は
このアスレチック場で
目一杯 身体を動かして
もらおう思うてね!
フィールドアスレ
そ……
そんな…
せっかくの
休日やのに
……
ごちゃごちゃ
言わへん!



さあ なまった身体をシャキッとさせよか!!
ホラ いけッ!!
いでエーッ!!
トン トン トン
くそォ——ッ!!
仕方ない 上司の命令や もんな——
あかんあかん もっとテンポ よくや——ッ!!
テ…テンポ よくですか…?
あ〜〜〜あ 苦手やった 体育思い出す ワァ……
ホンマに も……
今度は 杭を2つおきに 飛んでみて!!
もっと早くな——ッ!!
……
う…うう……
宮本さん 何を考えてんのか さっぱりわからへん……!
もう ヤケクソや 〜〜〜ッ!!



オリャアアア——ッ!!
こうですか——!?
おお どうです!?
イケてませんか〜〜〜!?
ウホホ——ッ!!
ええ調子やな——ッ!!
なるほど テンポよう 飛ぶって 気持ちええなぁ——ッ!!
!
キモチ良くつて……!
なるほど……
わかつたわツ……!!
ホップ!
これや……
このテンポの良さなんや!
ステップ!!



ジャーーンプ!!
ドタッ
これがジャンプゲームの気持ち良さなんですねーーーッ!!
……そう
それが言いたかったんや
そのために――オレをアスレチック場に…
うん!
理屈でどうこう言うよりも
身体でわかってもらうのが一番手っ取り早いと思ってな!


キモチいいジャンプゲーム！
今度はそんなゲームを作ってみたい！
ハイ！
そのコンセプトを生かすためにオレは3つの要素を考えた！
3つの要素・・・・!?
1つはアクションゲームにプラスして〝不思議な謎〟を入れるということ
2つめはゲームカセットの能力限界ギリギリに挑戦した最高のゲームにする
そして3つめ
キャラクターはマリオを使う！


この3つを生かした
キモチいい
ジャンプゲームを
オレは作りたいんよ！
それは ちょうど
このアスレチック場が
画面にギッシリ
つめ込まれたような
ゲームなんや!!
こ…この楽しさ
キモチ良さが…
ゲームに…
そ…そうか
そうやったん
か…
オ…オレにも
そのゲーム
協力させて
くださいッ!!
こうして
スーパーマリオブラザーズ
開発はスタートした!!



そこで まず
宮本達が
手がけたことは
キャラクター
"マリオ"の
ことである
画面上の迫力を狙って
マリオを大きくして
動かしてみた
ピョン
バリ
おおっ!!
キモチいいなーーッ!!
邪魔なブロックは
片っぱしから
ぶっこわしてしまえ!!
これは
ええね!
ううっ!!
アカン!
どうした?
ハイ
どうしても
バグが出るん
ですわ!


何度やってもバグのせいで上半身しか表示出来ませんねん!
ブロックの上を歩くと宙を浮いているようにしか見えへんのや
ハハハハハハ!!
笑い事やないで!!
・・・
ん!?
上半身だけ・・・・
半分か・・・・
ええやないか中郷さん
これで更に面白くなるで・・・・!!
ニッ
えっ!?
ど・・・どういうこと・・・!?
災い転じて福やね中郷さん
へ!?


マリオは小さくしよう！
小さく・・・・？
中郷さん マリオを半分の大きさで開発を進めていってくれ！
ハ・・・・ハイ・・・・
よーし そんなら やってみてくれ
SELECT
START
OK いきますよ


おっ
小さいのォ！
ホンマ
半分や!!
いや
小さくなった
おかげで画面が
広くなったような
気がする！
MARIO
0000000
×00
フフ……
それだけや
ないで
ちょっと
プレーして
みてくれよ
？
よーし
……！
そこで
ジャンプ!!
ポ
コン
ピョー
ボボボ
ボボボ…
おっ
!!
キノコが
……
マリオの
上に!!


タラララ
タラララ
タラララ
おおっ おっきくなったで!!
こらあ すごい!!
パワーアップした感じやで!!
――その通り!
マリオがキノコを食べてパワーアップしてでかマリオに
つまりスーパーマリオに変身するんや!!



スーパーマリオの場合敵にやられても一回では死なずに基本のチビマリオに戻ってしまうんや
つまり大きいマリオにありがたみがでるわけやね
スーパーマリオ
チビマリオ
そしてチビマリオになった時の失敗は命取りになる！
なるほど 大小のマリオを使うことでゲームに緊張感とバリエーションをもたせることが出来るな！
これはいけるよ宮本さん！
ああ！
そして宮本は残り2つのコンセプトにも着手した
不思議な謎――それがイメージ通りに出来たって!? 本当ですか宮本さん
どこなんや……
SELECT
START
ニタッ！
カタカタカタッ
おっ 土管に入っていく……と


秘密の地下室に行けるのか!!
ヒューーッ
そうか!!
土管は地下室への入り口になっているんやな!!
メチャ変わっててていいですよこのアイデア!!
でも何でそんな発想が・・・?
うん
みんなも昔土管で遊んだ経験ってないか?
空き地に土管があって——
何かそこに入っていくと不思議な世界に通じるんとちゃうかと子供の時考えてたんや


なるほど!!
土管が隠し部屋や別の世界への入り口
MARIO
003100
0×10
WORLD
1−1
これはワクワクするな!!
土管に入るのが楽しみや
次に彼らが挑戦したのが――
カセットの容量の限界である
たのむ中郷さん!!
もうちょっとキャラクター増やしたいんや!
絵がもっと必要なんよ!!
ダメです!
ムリです!
そんな〜


いいですか宮本さん
16ROMカセットには16×16ドットを1体としたキャラクターで
255体しか入らないんですよー
16
16
これが1体
(255体)
例えば—
マリオが歩くという動きを作るだけでも
3体も使ってしまうんですからね!
新しいキャラクターを作ることで消費する容量の余裕はないですよ!
そこを承知で頼んどるんやないか!!
中郷さんならどうにかなると思ったんやで!!
・・・・
ハーーッ
フキフキ
仕方がない・・・・
な…何や!!
手があるんか!
ピキーン
例えばカメにはハネをつけて全く違ったキャラクターに出来ます
パタパタ
ノコノコ
背景で言えば雲は色を変えて草という風に変えてみますか!
究極の手段です!



オオッ
見事ッ!!
エッヘン!!
さすが
オレが見込んだだけの
ことはあるやんか――ッ!!
トシちゃん
やるもんネ
ガンバって――ッ!!
宮本さん
もうこれ以上は
ムリですよ!!
こりゃ
大変だワ
・・・・
容量の制約の中で
いろんなキャラクターに
動きをつけて
各アイテムを描き
更には場面ごとに
背景を作らなきゃ
いけないんだから
2人とも苦労の
連続だよ
何を
言うとるんや
手塚君
ドーン
そう思うんなら
1日も早く戦力に
ならなあかんで
キミ!
ハ・・・・
ハイ・・・・
もっともで・・・
しかし
夢やなぁ・・・・
宮本さんや
中郷さんみたく
なるのは・・・・
よしッ
なんとか
つめ込める
やろ!
OK
ですね!
こうして様々な
工夫によって
容量の問題を
解決したのだが


この後 宮本は
スーパーマリオBros.制作の
最大のカベに
直面していたのだ!!
それは
営業の社員に
テストプレーを
してもらった時の
こと――
それいけ
!!
オラ!!
よーーし
ボスキャラ
クッパとの
戦いだ!!
おっ なかなか
面白いですよ!
よーし
きたきた!


ホイ
どーだ!!
ボワン
ピョーーン
ヒョロ・・
やった
ーーッ!!
ボスキャラ
クッパを倒した
でぇーー
宮本君
これは 子供には
受けるんちゃうか!?
長年の営業の
カンはだてや
ないで
ウン
いけますよ
コレ
よかった
ーーッ!!
評判いいですね
宮本さん!
この路線で
バッチリ
ですよ!!
よかった
よかった
よかった!
・・・・中郷さん
は?
何ですか
・・・・


ダメや……
これはアカンよ!
!!
ええ〜〜〜ッ!?
ダ…ダメ…?
ど…どこが……
ゲームのかなめであるボスキャラ「クッパ」との対決が
気持ち良くないんや!!


クッパとの対決が……アカン…!?
でもモニターの人は面白いって……
……
考える時間をオレにくれへんか?
とりあえず今日はもう終わりにしよう
え…あ…あのちょっと……
キャーーッ
ヒョ〜〜ッ
こないでやめてーッ!!
あーーもう終わりっス
受け付けの娘だよ
さっきからひとりで大さわぎやね!
キャーキャー
クッパーこないでよーッ!!
やられるー!!
ゴーッ
ピョーン
やれやれ彼女は遊びなれてないから
ぜんぜん倒せんと逃げ回ってばかりや
宮本君 彼女はモニターとして参考にならんぞ
ひぃーーっ
はー
はー
あーあアカン〜〜やられた!!
しんどいわ〜〜!!



居酒屋
彼らは充分楽しんでいたやないか!!
そやのにどうしてアカンのや
何の不満があるんや?
ないものねだりもほどほどにしてほしいわ!!
今日は飲んだるぞ~~!!
まーまー中郷さん荒れんでくださいよ
ドーン
あ…あの――
オレ以前宮本さんに言われたことがあるんです
…何や…?
ゲームは常にユーザーの反応を見ろって……
だから我々もその反応を見て意見しとるんやないか!
いや口では何とでも言えるやないですか!
……
――しかし……


身体は正直ッス!
本当に面白いゲームなら自然に身体が動くって宮本さん オレに言うたことがあるんですよ!
……身体が……!?
宮本君これは 子供には受けるんちゃうか!?
そう言うたら……
長年の営業のカンはだてやないで!!
彼らはあくまで仕事としてプレーしとったにすぎんのや……
──そやから宮本さん納得せえへんかったんや!
ダメや……!
仕事を忘れさせるほど熱中させへんと成功したとは言えないんやな!!
そやけどいくら宮本さんかて……
他にどんな手段があるというんや…?
他にどんな…

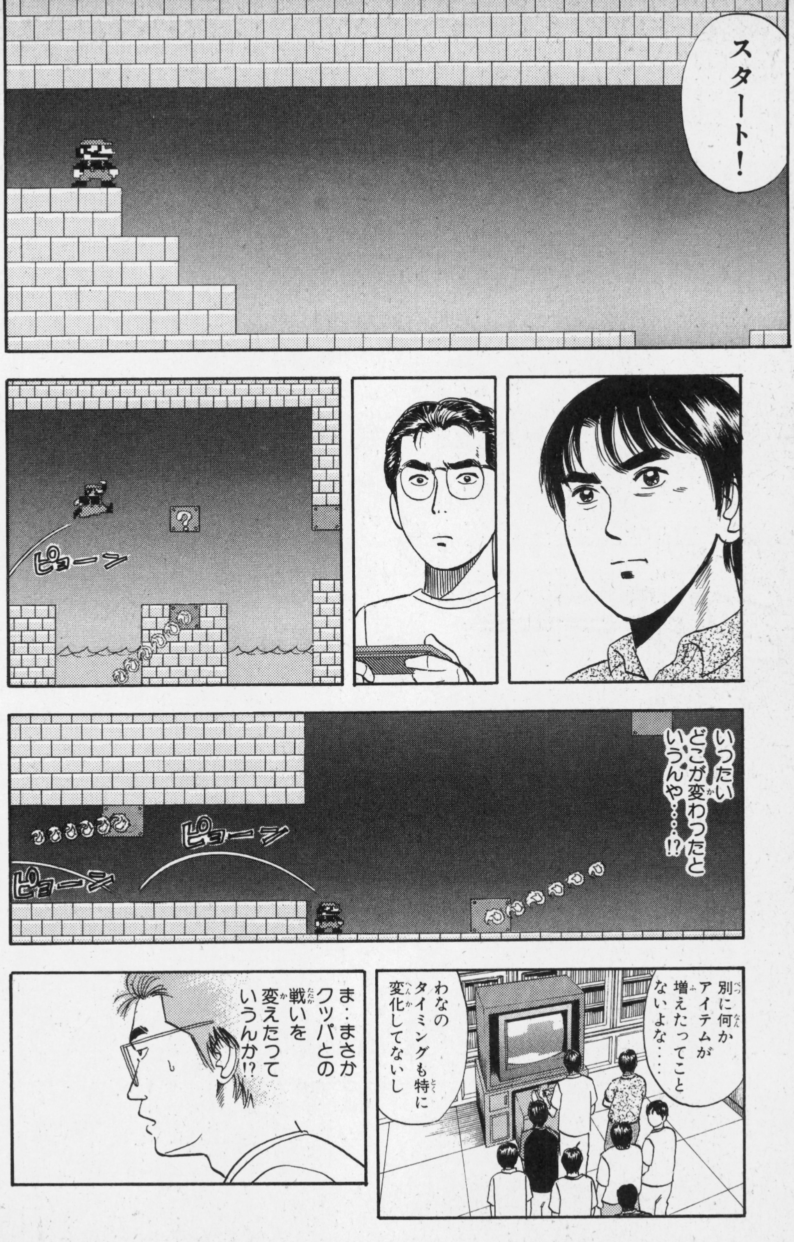

気持ち良くプレーするにはどうすればええんや・・・・
クッパとはここ一番の戦いなんや
その一番盛り上がるシーンが他のザコキャラと戦い方が同じやなんて全然気持ち良くないわ
変化させな失敗や・・・・!
――かと言うて容量的に今から派手な演出を入れる余裕はない・・・・
しかし・・・・
気持ち良さを生むには変化させなあかんことは事実なんや!
どう変化をつける・・・・!?

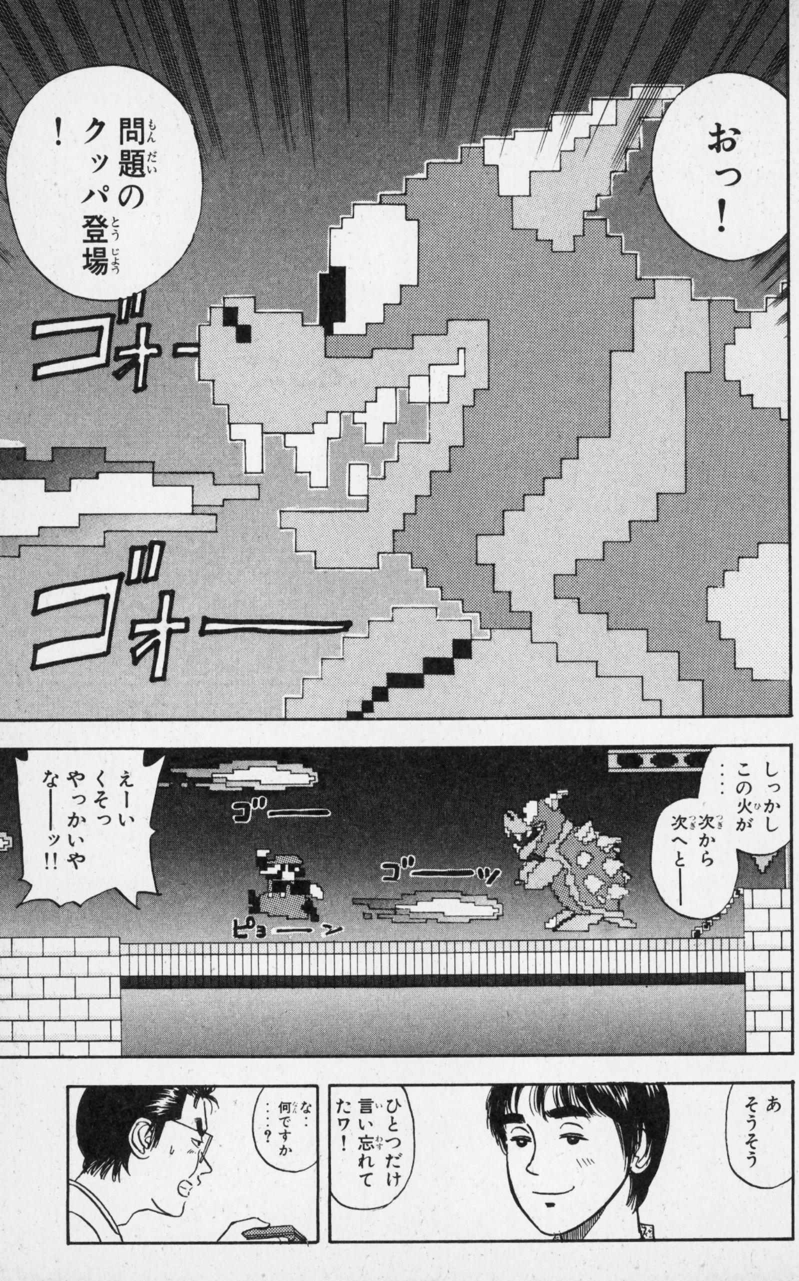


そう言えばテストプレーヤーの中でひとり違った反応のコがいたっけ‥‥
確か‥‥
受け付けのコ‥‥
クッパとは戦わずに‥‥
マリオはひたすら逃げ回っとったな‥‥
こないでよ――ッ!!
やられる――!!
ゴーッ
ピューン
マリオが逃げ回る‥‥!?
これや――!!
小さな変更で新しい気持ち良さが作りだせる!!


任天堂（にんてんどう）
プルルル・・・・
プルルルルル
フガ
プルルル
ハイ紺野（こんの）です・・・
い・・・今（いま）から・・・ですか・・・・？
ファーア・・・・
何（なん）かあったんですか・・・・
もーう・・・・こんな夜中（よなか）に集合（しゅうごう）って・・・・
クワァ～・・
あーまだ酒（さけ）がのこってる・・・・
トントン
ニッ


ええか
みんな
マリオとクッパの
対決シーン――
それを
見て欲しいんや
……？
対決シーン
……？
見て
欲しい……？
手塚君
ちょっと
遊んでみて
くれ
ハ…
ハイ……
……
いったい
どうしたって
いうんや……？
そ…そんなら
いきますよ


スタート!
ピョーン
いったい
どこが変わったと
いうんや・・・・!?
ピョーン
ピョーン
別に何か
アイテムが
増えたってこと
ないよな・・・・
わなの
タイミングも特に
変化してないし
ま・・まさか
クッパとの
戦いを
変えたって
いうんか!?



おっ！
問題のクッパ登場！
ゴォー
ゴォーー
しっかしこの火が……次から次へと——
ゴーー
ゴーーッ
ピョーン
えーい くそっ やっかいやな——ッ!!
あ そうそう
ひとつだけ言い忘れてたワ！
な・・・何ですか・・・？



※実際のゲームではファイヤーマリオになった時のみ火の玉でクッパを倒せます。

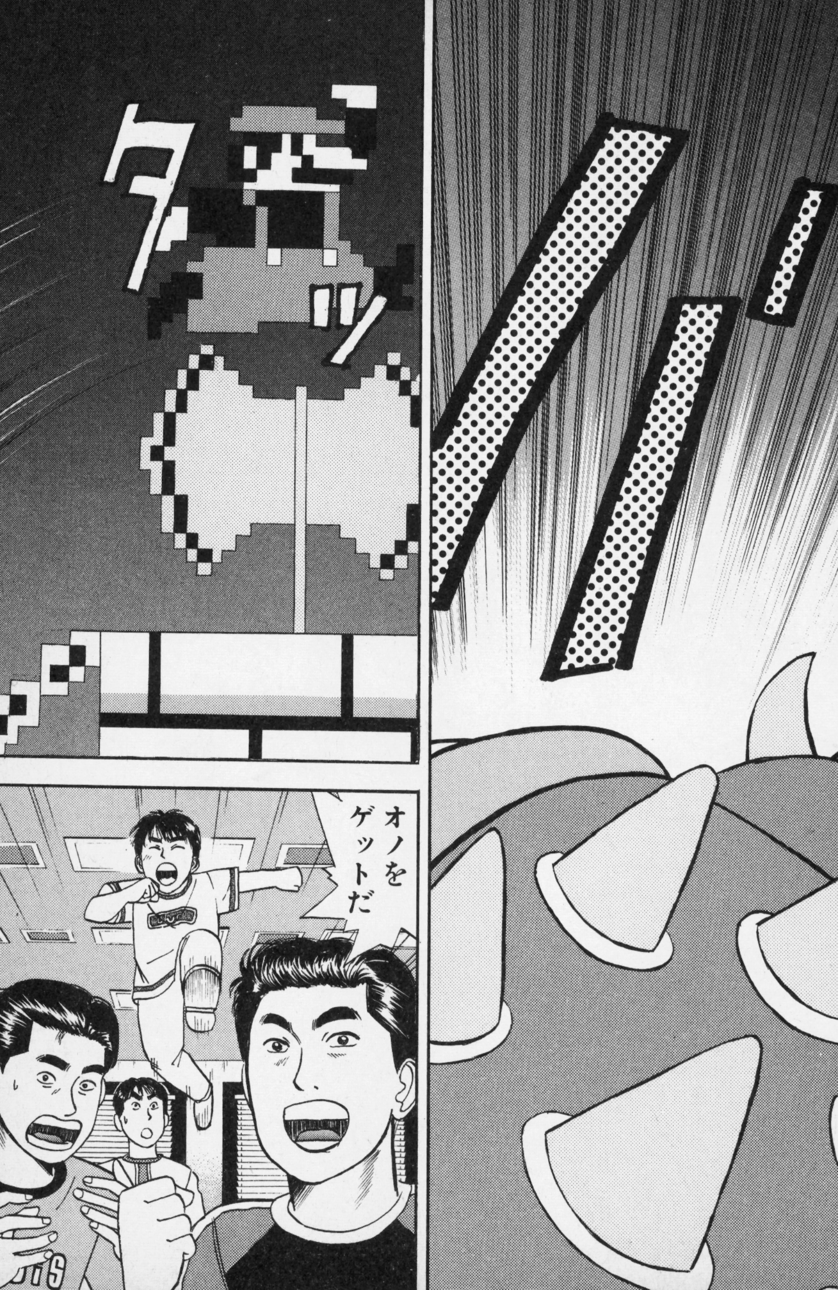

わわっ!!
ゴー
ピョーン
ピョーン
オノを取りたいんやけどこの接近戦での火はメチャ恐いッ!!
ノミみたくはねなあか〜ん!!
くそッ!!
上に下に火を吹きやがって〜〜〜ッ!!
ゴー
ゴー
ゴー
かわすだけで精一杯や!!
ピョーン
これじゃあちっとも前に進めん!!
しゃがめ!!
なにグッと!!
しゃがめしゃがめ!!
ええで手塚君!
そのうち必ず‥‥
!!
チャーンス!!
い‥今や‥‥!!
下をすり抜けてオノを‥‥!!
フワァァ‥
マリオいけーっ!!
ダッ
ダッシュ!!
スス‥
クッパがおりてきた
ぶつかる——ッ!!


ストーーーップ!!
ギギギ
ザザザザ
うぐぐ
間一髪セーフ!!
はーっ
はーっ
はーっ
はーっ
危ねーッ!!
オイオイ
いつまで
やっとんのや
時間が
ないでー
TIME
010
テテテテ
テテテテ
あと10秒!!
……
みんな
いつの間にか
すっかり
アツくなってる……
これや
これが
見たかったん
や……



逃げて逃げて逃げまくってそのスキを狙うんやーーーッ!!
もう時間がないでラストチャンスや!!
よォーし!!
Bボタンでダッシュや!!
ホップ!!
ポン
ゴー
ステップ!!
ポーン
ススス…
いっけェーーーーッ!!


ジャーーンプ!!


タタッ
オノをゲットだ



橋が・・・・
ガガガガ
ジタバタジタ
ガッ
ストーーン
やったぁーーーッ!!
クッパをついに倒したぞッ!!
THANK YOU MARIO!
BUT OUR PRINCESS IS
ANOTHER CASTLE!
♪タララララ〜〜〜ッ
ああーーっ
気持ちええーーっ
快感やねーーッ!!
うまく逃げれましたよ


そう
逃げる・・・
逃げ・・・
・・・・!!
そ・・・
そうか・・・
逃げ回る!!
宮本さんが目ざした気持ち良さって・・・・
クッパから逃げる気持ち良さを狙ったんですね!!
絶体絶命のガケッ淵に立たされて逃げまどう緊張感が
最高のエンターテイメントか
ス・・スゴイッス
手塚の言う通りです!
いやー面白かったですよ!!


ああ!
みんなの身体の動きを見ていたら面白いって確信がもてたよ!
いや〜 すっかりマリオになりきりました
ゲーム作ってる人間が 仕事忘れて熱中するんですから
宮本さん
こいつはいけますよ!
よし みんな ガンバって いこかーー!!
おうッ!!
こうして最大の難関はクリアーされ
昼夜を問わず必死の追い込みに入った
Nintendo
クシュ
クシュ


ええね 中郷さん イメージ通りの動きやよ
はい
もっと何コも並べてイヤラシさ出しません
そうだな――……
よーし オレも!!
いつまでも新入社員やないんや!!
じゃあ手塚君発表してくれ
あ ハイ えーと……
「ジャックと豆の木」がヒントなんですけど
ほー―― どれどれ
ポヨン
マリオがこのブロックを下からたたくとそこから枝が伸びてマリオが登っていけるんです
そうすると雲の上の世界へ
更に雲にのって金貨を集める


おお
ええやん！
やるなー
手塚君
さえとるや
ないか!!
えっ!?
そ・・
そうですか
・・・!!
うれしー!!
うん！
"不思議な謎"という
コンセプトに
ぴったりのアイデアや!!
や・・やった
—ッ!!
やった
—ッ!!
手塚くん
いつの間にか
頼もしく
なったなあ！
—そして
他にも様々な
アイデアが
生まれた
ポン
ポン
ポン
あれ
こんな演出
あったっけ？
へへー
あるタイムで
ゴールすると
花火が
上がるんっス！
バグを そのまま
使ったんっスけど
連続してコインが
何枚も出るんです
隠しワザとして
入れてみません
か？
ピョーン
ピョーン
ピョーン
なるほど
！
知ってるヤツだけ
得する隠しポイント
だな！
ええ
こうして——



不思議な世界をぎっしりつめ込んだスーパーマリオブラザーズは——
フォン
ピョーーン
よしッOKだ!!
ついに完成したのだ!!
ッ
ヤッホ——今夜は祇園で祝杯や——!!
中郷さん飲みすぎはアカンよ——ッ!!
大丈夫——ッ!!
ところが


宮本達の浮かれた気分に反して社内での評判はあまり良くなかったのです
うーん……
突然キノコが出てきたり 空中にブロックが浮いてたり
発想が飛躍しすぎててよくわからんよ
そ…そうでしょうか……
あれれ……ヤバイな……
他の部署でも──
うーん どうもピンとこないね!
!
そ……そんな──
不思議な世界っていってもねェ……
ユーザーはとまどっちゃうんじゃないのかね?
ポーン
ひょこ
うーん どうもさえない評価ばっかりやないか──
不安やなぁ……
任天堂
任天堂宇治工場


どれ
生産の具合はどうかな・・・・?
フーッ
社内の評判に落ち込んでも始まらんよ・・・・
もう納期ギリギリなんやしな・・・・
あとは運を天に・・・・
な・何や 工場にまだあかりが・・・・!
オイオイ
夜の11時回ってもまだ残業かよ・・・・
11:21 04
やべェ・・・・!
オレ達がうだうだスケジュールを遅らせたために工場の人に迷惑がかかってるなんて!!
これはあやまらんとマズイぞッ!!
ど・ど・・どーも
ご苦労さまです!!
ワ・・ワタクシ
開発の・・・・
ん!?


やった――ッ!!
燃えるなちくしょう――ッ!!
シ――ッ 外に聞こえるって……!
オオオ…… それっ!! ホレ!!
な・・何しているんや!?


パタ
パタ
ピョーン
パタ
パタ
マ・・・・
マリオで
遊んでいるのか・・・・!!
はっ!!
だ・・
誰かおるで・・・・!!

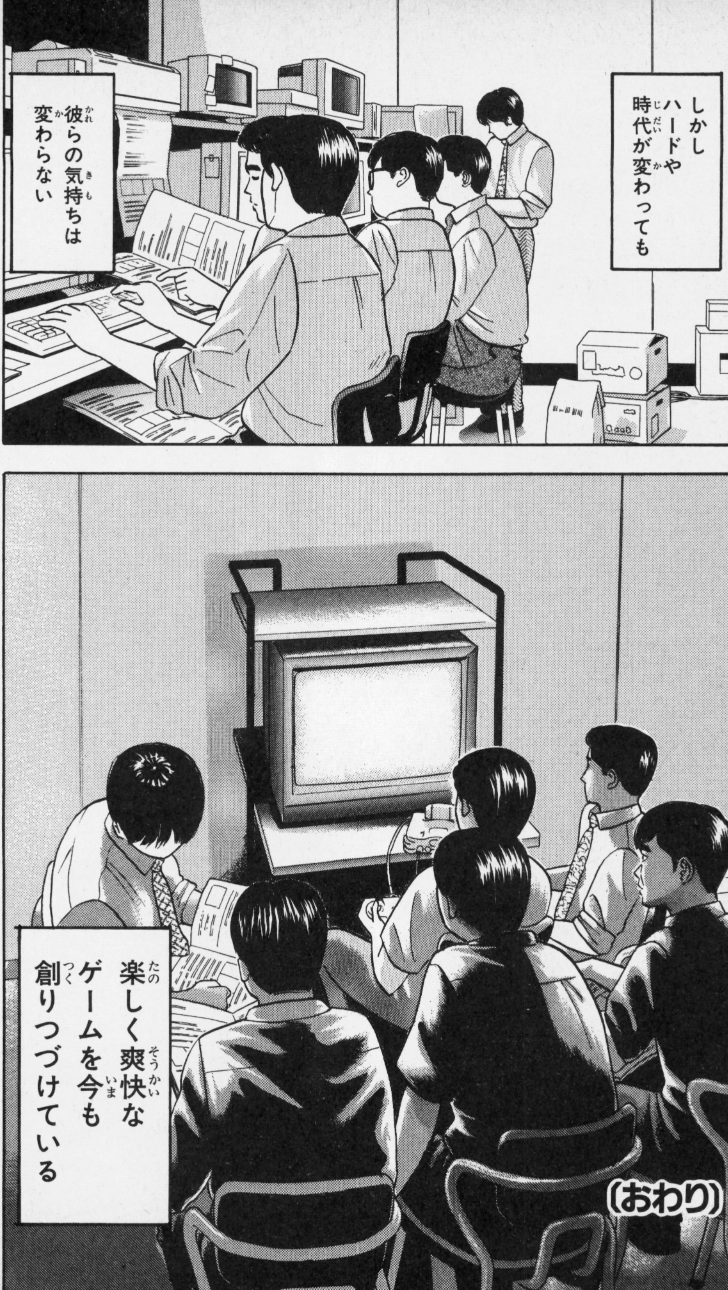

工場長やないやろね・・・・!
そらヤバイわ!
ワ・・ワシら仕事はもう終わってまして・・・・あの・・・・
ど・・どーも・・・・
ペコ・
みなさんご苦労さまです
な・・何や宮本さんか・・・・!
工場長やのうてよかったわ!
見つかったら大目玉や
それにしてもアンタ面白いゲーム作りはったなぁ!
ありがとうございます!
10
9
いつもなら仕事終わったらとっとと帰るんやけど
いつの間にかすっかりやみつきになってもうて!



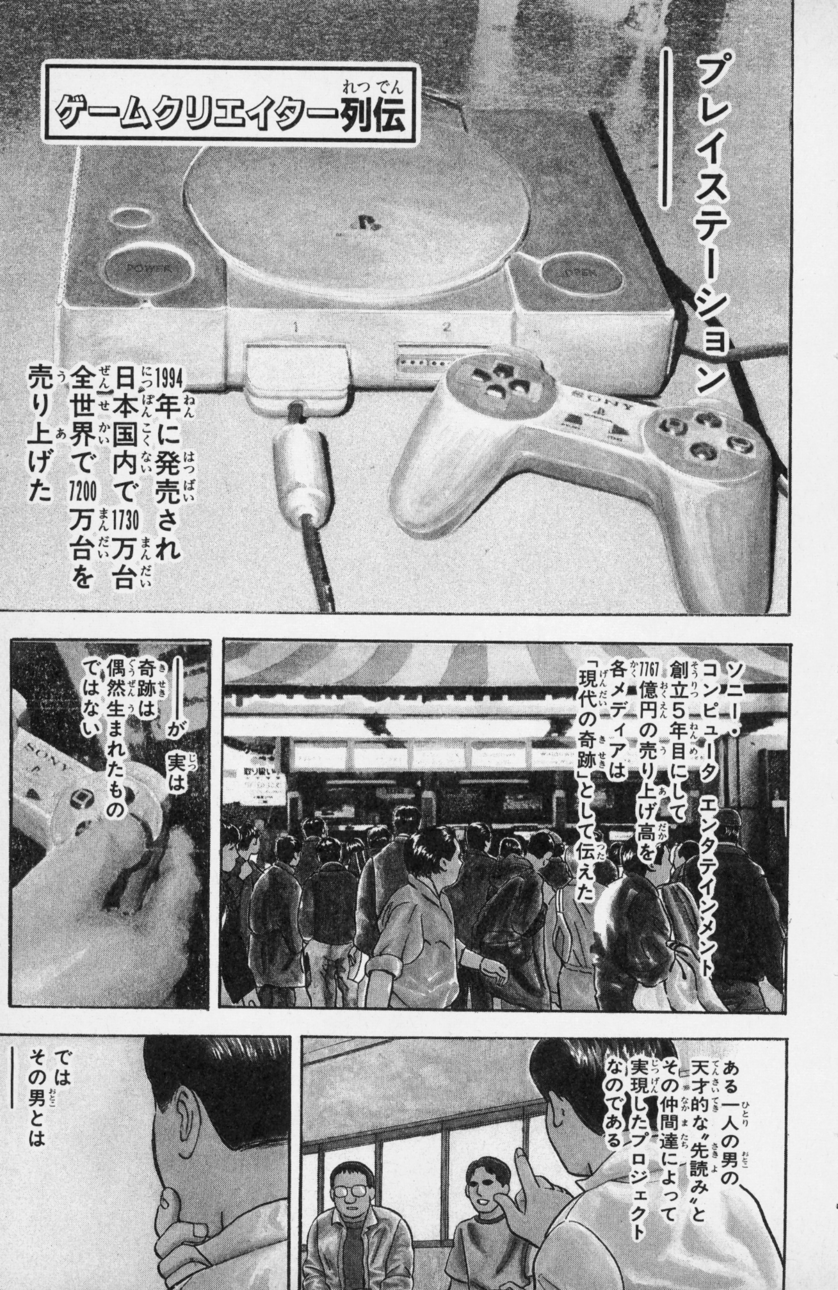
こんなことは工場長にはナイショでっせ！
見んかったことにしといてや！
わかりました……
イヤイヤオレは一生忘れませんよ……
よーしもう一回いくかー!!
おーう！
次ワシやで！
MARIO
ふんぐッ!!
オヤっさん右やて右ッ!!
だってオレこの感触を……
ずっと待っていたんやから……！


1985年9月13日
「スーパーマリオブラザーズ」
発売
えっ!?
4時から
並んでたの?
空前の
大ヒットとなり
入荷しても
すぐ売り切れの
状態がつづいた
お客様各位
「スーパーマリオブラザーズ」は
売り切れました!
店主
そしてその後
「スーパーマリオ
ブラザーズ2」・「3」などと
続編が次々制作され
スーパーマリオシリーズ
合計 全世界1億968万本もの
売り上げを記録
世界一のシリーズに
なったのである


Nintendo
そして
"1"の成功から
13年後の現在
その時のメンバーが
中心となり
開発中のソフトが
Nintendo64の
「ゼルダの伝説」
~時のオカリナ~
である!!



〈掲載／週刊少年マガジン1999年第2・3号〉



ゲームクリエイター列伝
プレイステーション――
1994年に発売され日本国内で1730万台全世界で7200万台を売り上げた
ソニー・コンピュータ エンタテインメント創立5年目にして7767億円の売り上げ高を各メディアは「現代の奇跡」として伝えた
――が 実は奇跡は偶然生まれたものではない
ある一人の男の天才的な〝先読み〟とその仲間達によって実現したプロジェクトなのである
では その男とは――



プレイステーションを創った男達

取材協力:
株式会社 ソニー・コンピュータ エンタテイメント
ソニー株式会社



話は今から15年6か月前──
SONY
1984年9月
ソニー厚木工場
(現ソニー厚木テクノロジーセンター)から始まる
センパイ 久多良木さんってどんな人なんっスかっ
エンジニアとしては大変な才能だって聞いてますけど
気になるかい…？
──だって一部の噂では"変わり者"だと……
ハハ！
彼はそんなヤツじゃないよ
そうだな…ひと言で言うと……
「やんちゃな男」さー！
や…やんちゃ…!?
フォン
ほーら来た来た！

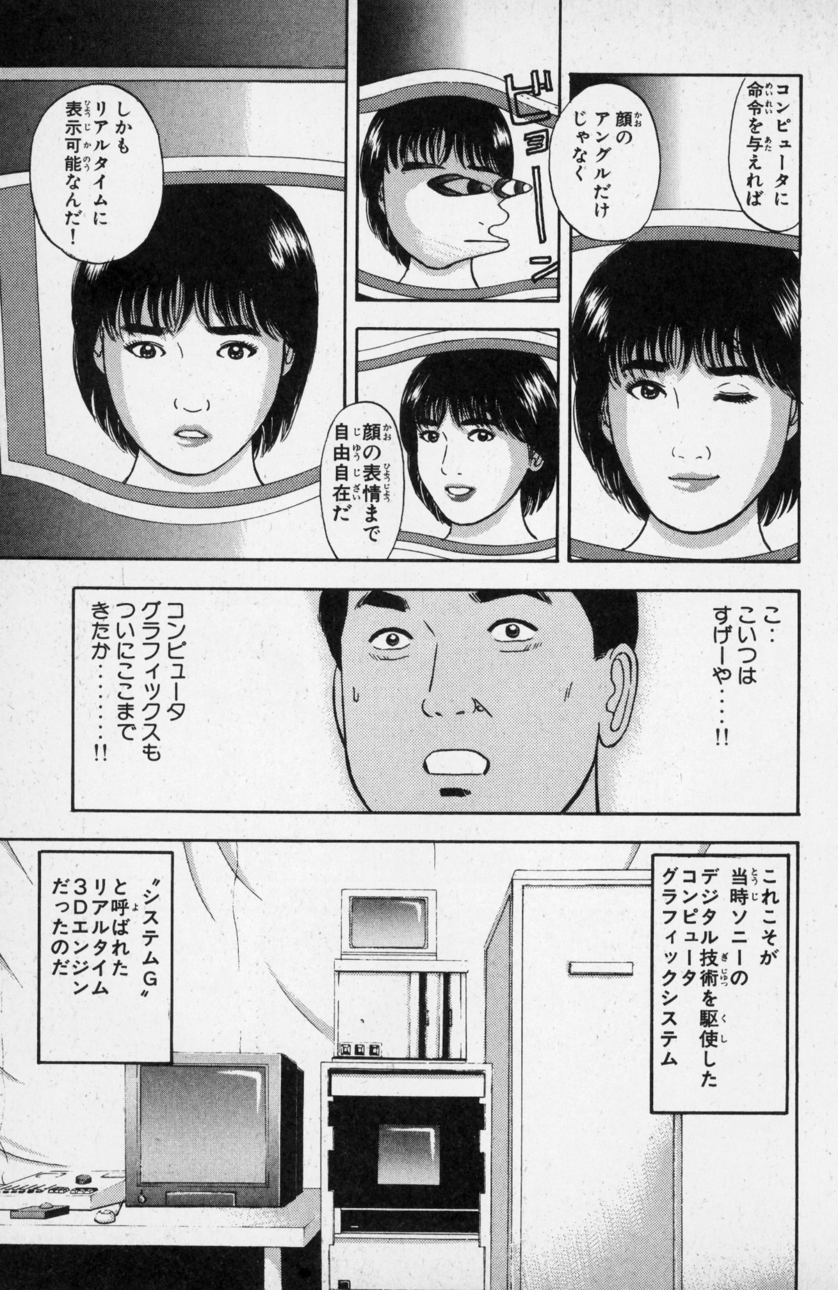


自慢のZでお出ましだぜ!
ドギュウウウ
よオッ!! 久夛良木!!
元気だったか!?
岡ちゃん!!
今日からヨロシクなッ!!


あいかわらずだな おまえ!!
そっちこそ!
おっ この音は…!!
へっへ〜 わかるかい 岡ちゃん!!
ボーナス全部ぶっ込んだぜッ!!
な こーゆーヤツさ…!
ウォオン ウォーーン!!
ハハ〜〜〜…
息子とファミコンやってたら遅刻しそうになっちまったよ
情報処理研究所
オイオイ今度はファミコンか…
ま 入れよ
おっ 失礼するよ!!



まずおまえに見せたいもんがあるんだよ!
こっちこっち
え!?
何だいそりゃ…?
ちょっとやってみてくれ
ハイ
クルッ
!?
おっ…
顔が・・
ムクッ
ググッ
立体的になっていくッ・・・!!


コンピュータに命令を与えれば
顔のアングルだけじゃなく
顔の表情まで自由自在だ
しかもリアルタイムに表示可能なんだ!
こ‥こいつはすげーや‥‥!!
コンピュータグラフィックスもついにここまできたか‥‥‥!!
これこそが当時ソニーのデジタル技術を駆使したコンピュータグラフィックシステム
〝システムG〟と呼ばれたリアルタイム3Dエンジンだったのだ


それ以前のコンピュータグラフィックスはコンピュータにデータを打ち込んで計算させ画像を動かすという
大変 時間と手間のかかる作業だったのに比べ――
システムGはリアルタイムに表示する3DCG映像――つまり命令を与えると・・・即座に画像が動き
しかも本物らしい質感を持っているということで正に画期的なシステムだったのである
システムGはおもに放送局用エフェクターとして使っているんだ
こ・・こんなスゴイことを
誰が観てもビックリするはずだ・・・・
そうだ!!
グッ
そうだよッ!!


これでゲーム機が作れたら
どんなに凄いだろう・・・・!!
!?
ゲーム機・・・!?
ああ!
3次元CGを使った家庭用ゲーム機さ!
ハハハハ
そんな夢みたいなこと!!
2万個のICが必要なんっスよ
まともに作れば1億円はかかる
そんな高いもの家庭用にはムリですよ・・・・
今は確かに不可能さ
しかし——


やがては2万個のICがこのぐらいの大きさになる時代が
必ず来るよ・・・・
な・・何だって・・・・!?
は・・配属そうそうやんちゃが始まった・・
目標は——
10年後だ!!
これこそが大ヒット家庭用ゲーム機"プレイステーション"の発想が生まれた瞬間である


周囲の驚きをよそに久多良木は本気だった・・・・
ドス
ドス
ドス
彼は3DCGへの参入を上層部に訴えつづけた
その熱意と誠意が伝わり
プレイステーションプロジェクトがスタートする
それは1992年のことであった



仕事用のコンピュータがワークステーションなら
我々が作る新しい〝アソビ〟ということで
プレイステーションと名付けました!
そのヴィジョンとしてステージとしてはROMカセットではなくCD-ROMでいく
これはソニー独自のゲーム機を作ることを意味しているんだ!
あのーソニー独自はいいんっスけど3DCGのリアルタイムゲーム機って具体的には‥?
第一本当に可能なんですか‥‥?
ウン
まあ聞いてくれ
今までの家庭用ゲーム機っていうのは
背景をスクロールさせながら
アクションごとにキャラのポーズを変化させるスプライトと呼ばれる2次元映像が主流だった
それに対してリアルタイムCGというのは
場自体を計算し
コントローラーからの入力に瞬時に応答して画像に合成表示する技術だ



※CPU＝コンピュータの中央演算処理装置のこと。


え!?
オリジナルCPUを作るとなると
値段の面で高くつきますよ
それこそ家庭用ゲーム機なんて夢のまた夢だ!!
なあ・・
うん!
――じゃあ
こういう説明はどうだ?
車を例にとろう
出来合いの部品で作ればどうなる?
そこそこ面白い一般車がせいぜいだ
あいにくだがオレ達が作りたいのはスーパーカーだ
最高の技術を導入したい!
エンジンからシャーシまですべてオーダーメイド!!
当然 値段は高くなる
――だが一台作って終わりじゃない
大量生産をつづけることで
値段を低くおさえることが出来る!!

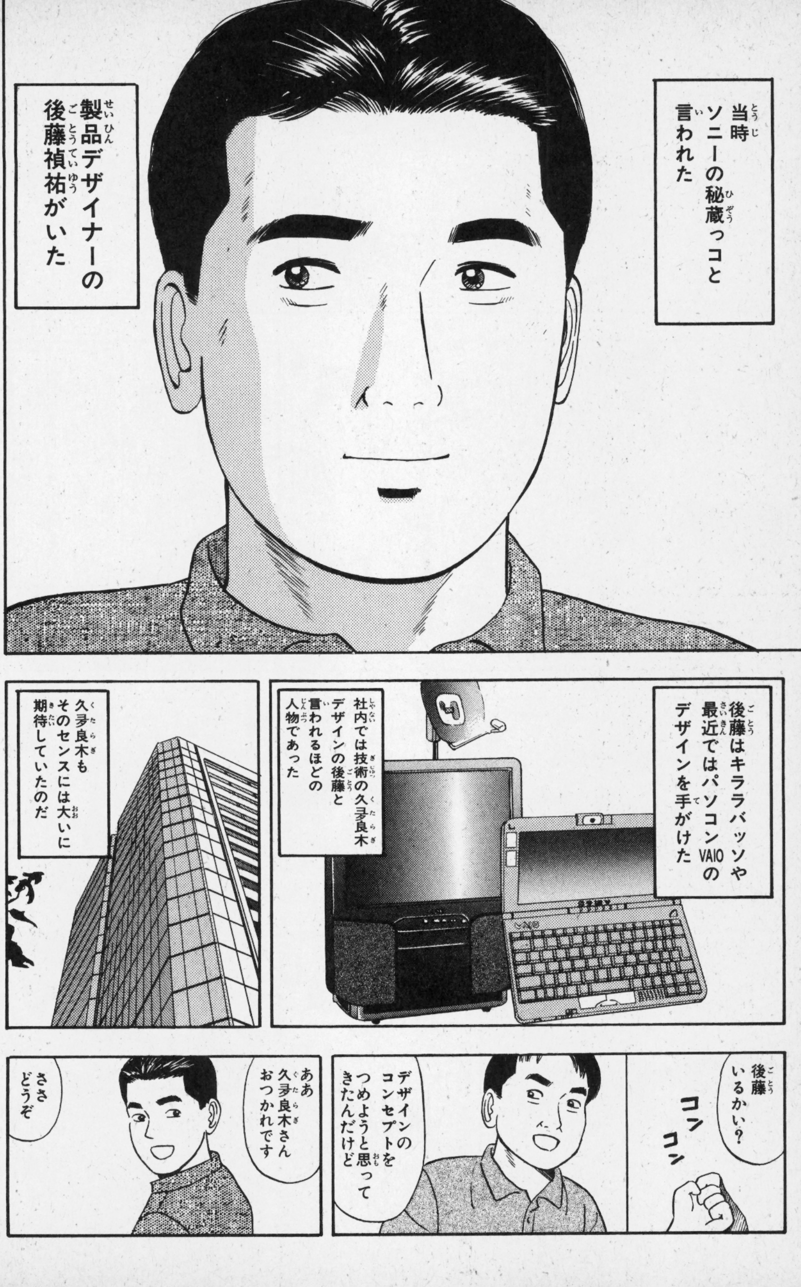


な・・
なるほど・・
何より重要なのは
独自の技術開発以外に新たな創造の道はないということだ!
オレ達は今までにないものを創るんだ!!
ゼロからモノを創るのに既成のものに頼っていては不可能じゃないか!!
オリジナルで創る最強のマシンだからこそ
最高のエンターテイメントが可能なんだ
ゴクッ‥
・・・・


最高の技術を“遊び”に!!
それがプレイステーションだッ!!


面白いオレノッたッ!!
よーしやるぞッ!!
おうッ!!


よしッ みんな
さっそくかかって
くれ!!
はいっ!!
このプレイステーションプロジェクトの技術者は——
システムGの開発スタッフの岡をはじめ久夛良木が各研究所から集めた
まさにソニーの尖鋭が集まっていた
そしてその中に——



当時
ソニーの秘蔵っコと
言われた
製品デザイナーの
後藤禎祐がいた
後藤はキララバッソや
最近ではパソコンVAIOの
デザインを手がけた
社内では技術の久夛良木
デザインの後藤と
言われるほどの
人物であった
久夛良木も
そのセンスには大いに
期待していたのだ
後藤
いるかい？
コン
コン
デザインの
コンセプトを
つめようと思って
きたんだけど
ああ
久夛良木さん
おつかれです
ささ
どうぞ


……
それにしても デザイナーの仕事場って 壮絶なんだな……
となりのブースに はみ出しとる…
AZUSA
NON.
AKKO
TAPPEI
すいませーん かたづけようと思ってるんですけど つい資料がたまっちゃって…
とりあえず座るスペースぐらいは確保させてくれ!
うっ…… 重い……
NANAO 52F
ずるっ‥
あ!
うわっ!!
ドサーーーッ
く‥久多良木さん大丈夫ですか――ッ!!
あいてててて‥
!?
こ‥これは……!!


プレイステーションのための膨大な量のアイデアスケッチ・・・・!!
まだ打ち合わせの段階だと思っていたのに
すでにこんなに大量のスケッチをしていたとは・・・・!!


いやー
この企画を聞いたら居ても立ってもいられなくて
メモ代わりに描きなぐっていたら こんな量になってしまいまして‥‥
―でね アイデアとしてはですね
ソニーとしては初めてのゲーム機です
‥‥
デザイン的にも今までにない斬新なものにしたいんですよ
―それと ボク ぜひやってみたいのが‥
後藤禎祐‥‥‥
彼ならきっとやってくれるッ!!
NoN
YAGUMO Co.
AZU
そして―
後藤のイメージへの挑戦が始まった
理想とする形を追い求め作っては壊しをくり返し
その製作には何と一年以上の期間がかけられたのである
―こうして出来上がってきたのがまず本体であった
PlayStation
SONY
PlayStation


出来ましたッ!!
SONY
RESET
PlayStation
おおっ!
イメージとしては石鹸箱です
石鹸箱……!?


ええ
石鹸箱って
中身の石鹸の形が
そのまま箱に
なってますよね
そのシンプルな
発想が
この本体です!
ほーう
なるほどね
それにしても
このディスクの
フタ
「丸」って
いうのが
変わってるな
今回のソフト媒体は
CD—ROMです
そのCD—ROMを
イメージしやすいように
デザインしたんです
それが
この"フタの丸"
です!
SONY
つまり
CDの記号として
このフタが
あるんだな
おっしゃる
通りです
電源スイッチが
大きく
丸いのは
どの方向からでも
電源を入れたり
切ったり出来る
ようにです
子供も
押しやすいように
配慮しました
POWER


また ゲーム機は 手で運ばれます
人の手に合う型とは 角が丸くなくては いけません
フタは 子供が扱うものだから 特に念を入れて ABS樹脂の肉厚を 部分的に厚くしました
それと 放熱しやすいように 側面にはミゾを つけました
以上が 主な特徴です!
これは いいよ 後藤!
プレイステーション 本体のデザインは これ以上のものは ないと思う!
全くもって 期待以上の 出来だよ!
そうだろ みんな!
ウン!
カッコいい ですよ!
優秀な デザイナーとは 聞いていたが これは 噂以上だな!
たいした ものだ!!



やるじゃないか おい!!
テレるなよ!!
ドン
あ‥ ありがとう ございます!!
これは今後も 期待大ですな!!
あのー ついでといっては 何なんですが 私自身 相当こだわって 作ったデザインを 見てほしいんです!!
おっ まだあるのかね
どれ どれ
ハイ!! それは コントローラ でして
何度も何度も 作り直して やっと 出来上がったんです!
オイオイ 出来てんなら もったいつけずに さっさと見せろよ
じらし やがって!
ハイ!
——では さっそく‥

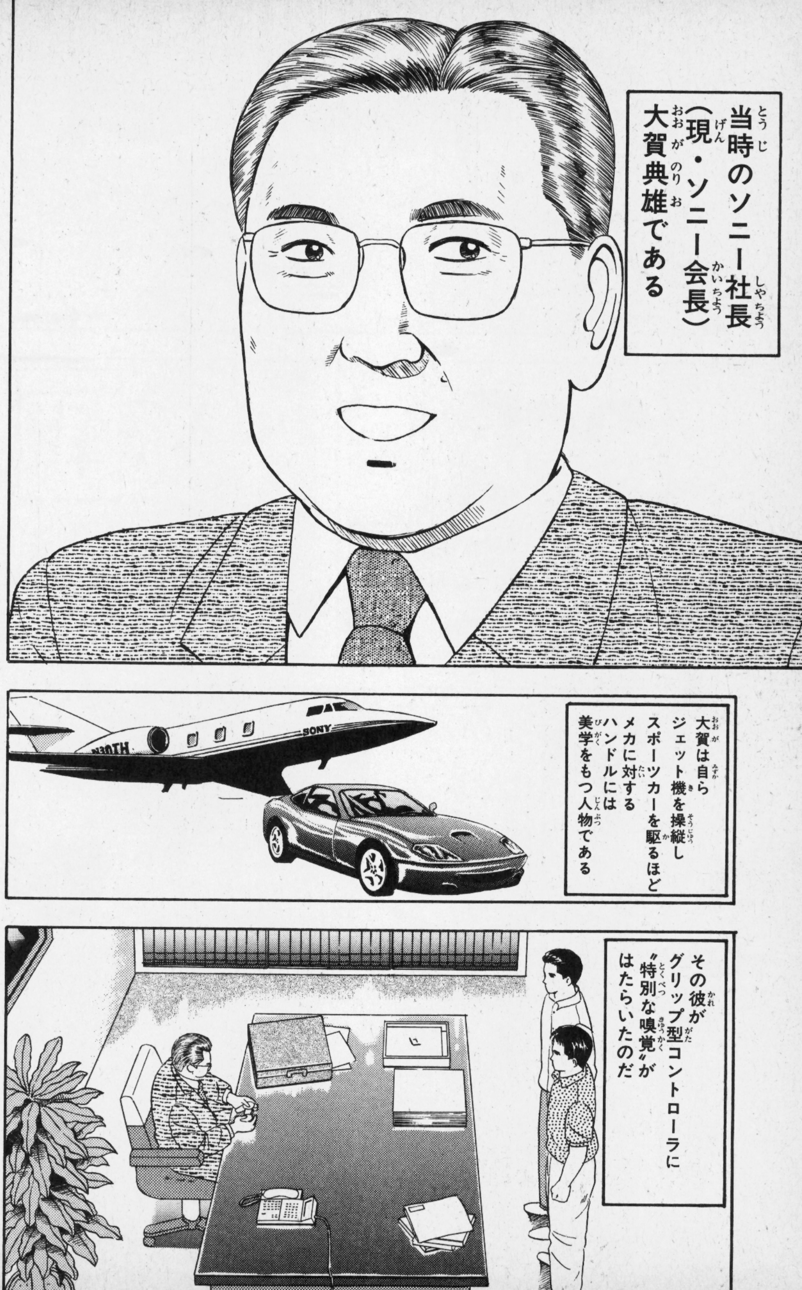

3Dを意識した立体的な※デザインにしました！
SONY
※初期のデザイン
この後 何度も改良が加えられ
現在のデザインになっています。
立体的なコントローラ・・・？
これはまた斬新なデザインだな・・・
ちょっと貸してくれ！
・・・・
こ・・これは


確かに
後藤のデザインは
革新的で衝撃的だ
しかし平面の
コントローラに
慣れた人には
どうか・・・!?
どうでしょうか
久多良木さん!!
・・・・
後藤
コントローラだけは
慣れた指先で
プレー出来るもの
つまり
既成のものに
しなきゃダメだ
!!
な・・
何だって
・・・・!?
既成の
もの!?



特に気になるのがこのグリップだ
グリップ付きのコントローラなど前例がない!
例えば ゲーム機のコントローラは車で言えばハンドルだ!
いくら革新的な車でもハンドルまで斬新にする必要はない!
た…確かに車ならそうでしょう!!
しかし!!
全く新しいゲーム機にはそれにふさわしい新しいコントローラが必要だと思います!!
プレイステーションの原点は 斬新さだったはずですッ!!


……私は
私は納得いきません……!
……
後藤の言うことももっともだ……!
そこで久夛良木は社内の意見を聞いてみた
しかし……
大半の者が後藤のコントローラには反対したのである
やはりダメだ……!!
ユーザーが違和感をもつようならプレイステーション プロジェクトは台無しになる!!
SONY
――だがこの困惑の事態を一掃する人物が現れた!


当時のソニー社長
(現・ソニー会長)
大賀典雄である
大賀は自ら
ジェット機を操縦し
スポーツカーを駆るほど
メカに対する
ハンドルには
美学をもつ人物である
SONY
その彼が
グリップ型コントローラに
〝特別な嗅覚〟が
はたらいたのだ


大賀のひと声でプレイステーションはグリップ型コントローラが正式に採用となったのである
これには久夛良木もしたがわざるを得なかったのだ
しかし……
久夛良木の気持ちは晴れなかった……
大賀さんはあのコントローラのどこにそんな魅力を……


そんなある日
久夛良木は
後藤の家に
招かれることに
なっていた・・・・
オレに
何の用だって
いうんだ・・？
オレを
呼び出すなんて
珍しいよな
おっ
ここだ
ここだ！
ピンポーン
ピンポーン
・・・・
あれ
・・・？
いないのか
・・・・？


ワイワイ!!
キャハハハハハ!!
ひゃーーッ!!
何だ!? 奥の部屋が騒がしいな……
ザッ
!
後藤のヤツ子供達と遊んでるのか!
いけー!!
おーっ!!
ワハハハハハ!!
オイオイ後藤までいっしょになって騒いでら….
無邪気なもんだな
オーイ後藤ちゃん!!
お楽しみ中申し訳ないんだけどさーー
ん?


やったッ!!
いけいけ
いけーッ!!
な……
何だ……？
くそ
——ッ!!
このッ
とりャッ!!



よーし 次 ボクだぞ!!
あー 兄ちゃん 待って!!
SONY
順番 順番!!
何てことだ・・・・
子供達は後藤のつくったコントローラに何の違和感もなく熱中しているッ!!
えいッ!!
SONY
このッ!!


!?
こ…こいつは驚いた!!
オレ達が思いもつかない使い方をしているッ!!
えい!!
このオッ!!
何より平面コントローラにはこんな使い方はなかった
第一 それをささえる手にはいつも力を入れていたからストレスを感じていた
それに比べてプレイステーションのコントローラは
強くにぎらなくても下から指でささえるだけでホールド出来てしまう
よーし一緒にやろう!
ウン!
しかも大人と子供どちらの手にも合うように作ってあるんだ


そうか……
こいつはオレの思い込みだったんだな……
オレはゲーム業界はもうある程度成熟したものだと思っていたよ
しかし 実はまだたかが10数年の歴史しかない発展途上の業界なんだよな
コントローラであれ ゲームであれまだ進化していく可能性があるんだ!!
なるほど……
大賀さんの決定の意味がやっとわかったぞ!!
このコントローラには子供達が自由に好きなように遊べる柔軟性があるんだ!!
素晴らしいじゃないか!!
SONY


後藤！
ガラッ
久寿良木さん！
よォ！
バッチリ拝見させてもらったよ
・・・・・・
ど・・どうでした久寿良木さん・・・・！
・・・おまえ・・・・
これを見せたくてオレを・・・・
キャハハハ
・・・・
すいません
論より証拠だと思いまして・・・・


やられたよ……
オレの負けだ……
!?
心の中のモヤモヤが全部ふきとんだぜ!
プレイステーションのコントローラは
このデザイン以外あり得ないという確信がもてたよ!


・・・・!
久夛良木さん・・・・!!
あ・・ありがとうございます・・・・!!
——ところで後藤ちゃんちょっと失礼!
は・・・・?
あ——オジさん順番守ってよ〜〜〜!!
やだーいオジちゃんがイチバーン!!
割り込みはダメ——ッ!!
やんちゃな虫が・・・・
こうして最高のゲームマシンは完成しつつあった
SONY
だがソニーにとって大きな試練が待ちうけていた
SONY
PlayStation
それは・・・・


ソニーが
ゲーム業界では
“新参者”だった
ことから起こった
SONY
我々は
いい箱を
作ってきた
しかし……
その中身は
どうなるか
……だ！
いかに
ハードが
優れていても
面白い
ソフトがなければ
せっかくの苦労も
水の泡だ
ソニーにソフトが
ない以上 他社に
協力をあおがねば
ならん！
久夛良木は 早速
あるソフトメーカーに
働きかけた
ONDA
PS用のソフトを
ぜひ作っていただけ
ないでしょうか？


パラパラパラパラ
パタ・・
3次元CG・・?
10年早いですな・・・・!!
・・・・・・!!
第一 ソニーさん ゲーム業界はずぶのシロートでしょ!?
ニッ
カンタンに儲かると思ってクビをつっ込むと大ヤケドしますよォ!!
くっ・・・・


いや それがですね！
私達は……！
申し訳ないがこれで失礼させてもらうよ
あ…あのー……!!
プレイステーションプロジェクトなどまるで相手にされなかったのである
それにもめげず100社余り北は北海道から南は九州まで出かけていった
久多良木さん一秒のCG画像を作るのに ナンボかかる思います？
約30万円でっせ！
それを家庭用ゲーム機にですと…？
ムチャするワー


そんな夢は来世紀のことでんな！
いやそうじゃないんです・・・・！
我々の話を聞いていただければきっと納得していただけます!!
ちくしょう!!
どうしてわかってくれないんだッ!!
リアルタイムCGが10年早いだと!?
ヤーン
オレ達はそんな業界の常識をぶち破るために今まで苦労してきたんじゃないか!!
ねえそうでしょ久多良木さん!!
そうだな・・・・
こうなったらウップンを晴らすか・・・・
なあ!?


!?
電話だ！
今までたまった名刺の相手全部にな！
YAGUMO
株式会社ヤグモ
楠元 傑
え!?
よ…用件は…?
ニヤッ…
『ソニーにお越しください』ってな!!



1993年10月23日
ソニー10号館大講堂
第一回技術説明会
10
止れ見よ
ようこそ ご苦労さまです!!
さあ どうぞ!!
もう まもなく 始まります
ザヤザヤ
ザワザワ
ザワザワ
すっかり その気ですな――
ワイワイ ガヤガヤ
あれほど やめなさいと 忠告したのに‥
一朝一夕に 出来る事業じゃ ないんですよ‥


やっとられんよ
遠路はるばる茶番劇観戦か……
はぁ〜〜っ…
まあまあそうなげかんと!
ソニーが赤っ恥かくとこ見るのも話のタネですぞ!
天下のソニーがよォ!!
ワシぁ コン時を待っとったけん!!
フッフフッフ。。
それもそーですな!
どっ!!
イヒヒヒヒ
久多良木さん…!
いくら何だって
アハハハ!!
放っとけ!
文句は観た後に聞けばいい
……
スッ


バーッ
よーしッ!!
プレゼンスタートだ!!
ズ


ん!?
ズーン
恐竜・・・・!!
こ・・これは・・
映画のワンシーンですか・・?
ドン
い・・いやあれを・・・!!
!?
久多良木君じゃないか・・・・・・・
彼の手もとを・・・・


!?
SONY
ま・・まさか
この映像は・・・・
カチカチ
クン
ギロッ
ぞくっ!!



これはムービーなんかじゃないッ……!!
クウウウウウ
カチカチ
SONY
ズゥーン
SELECT
クーン
この映像は……
ゲッ
グァ
ズン
うわ——ッ!!


リアルタイムCGだ――ッ!!
アアオアア


ド
オ


どうだ これほどリアルな映像が可能になったんだ!!
茶番だ などと誰にも言わせん!!
みんな熱狂して当然だよ!!
後藤・・・・
みんなの様子が・・・・
変じゃないか・・!?
・・・・・!?
シイーーーン
な・・何だ この静けさは・・・・!?
み・・みんな黙っちゃってる・・!?
何の反応もない・・
あ・・あのー みなさん・・
・・・・
ブル・・
ブル
ブル・・


ダッ
ど…どうしたんだ!?
こうしちゃいられん!! すぐ社に帰ってみんなに報告だ!!
これが家庭用ゲーム機になるなんてこいつは事件だ!!
!!
おい 早急にPS用ソフトの開発だ!!
他社に遅れるなよ!!
実はあまりの衝撃の映像に全員が声を失っていたのである
そして その驚きはクリエイター達の心に火をつけたのだ!!



久多良木君
これはぜひ
ウチにも作らせて
くださいよ!!
いや
ウチにも
ぜひ!!
ち・・
ちょっと
失礼!
いや〜〜〜 ワシァ
ソニーさんなら
やると思うとった
んよ!!
噂しとったんじゃ!!
久多良木さん
アンタたいした
もんじゃのォ!!
プッ
そりゃ
どーも・・
おっと
こうしちゃ
おれんわい
オウッ
・・・!!
・・・!!
・・・・や
やったあ――――ッ!!


久夛良木さんやりましたね!!
後藤ありがとう!!
よーーし大成功だ!!
火付け役ははたしたぞッ!!
久夛良木の言葉通り この日を境に ゲーム業界のトレンドは 3DCGへと 急展開した



そして
その流れにのるように
ちょうど技術説明会の前日には
株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメント(SCE)設立!!
ゲーム市場に
乗り出すための
戦略組織が
誕生した!!
そして
1994年12月3日(土)(1・2・3)
ついに
プレイステーション発売
SAIYO
ソニーの
スタッフは
さっそく街に
とび出した
ついに
この日が
きましたね!!
ねえ
久多良木さん!!
免税
安い店


お？
おおう…
プッ…
何キンチョーしてんすか？
う…うるさいな…!!
焼肉
キムチスープ
や…やるべきことはもうすべてやったんだ…!!
後悔は何もないッ…!!
プレイステーションは最新最高の技術の結晶なんだ…!!
ユーザーは必ず満足を…
…
ど…どうしたんだ…!!
安い店
…あ…
あれを……


うわッ
押さないでくださいッ!!
何時間待ったと思ってんだ早く売ってくれ!!
ちょっと危ないじゃないのよ!
プレステオレのプレステ!!


押さないでくださーーい!!
いてーーッ!!
息子に頼まれたんだ早く売ってくれーーッ!!
おいおい何グズグズしてんだーッ!!
久多良木さんッ!!すげえことになってる・・・・!!
み・・みんなオレ達のマシンを待っててくれたんですね
やったーーついにゲット!!
サイコーの誕生プレゼントだ!!
あ・・ああ・・・・


システムGと出会ってから
これを見るための
10年間だった
彼らの
熱中する姿が
見たくて
突っ走って
きたんだ・・・・!!
同じ頃
新宿では
オジさん
オジさんって
ばぁ・・・・
何泣いてんの?
Play Sta


ん・・・・
いや・・・・ちょっとネ・・・・!
ボク プレイステーション買ったんだ?
並んだかい?
ウン でも へっちゃらだよ
楽しみにしていたんだもん!
ありがとう みんな・・・・!
すいませーん ソニーコンピュータの者ですが・・・・
アンケートに答えてくださーい!!
本当に・・・・
ありがとう・・・・!!



〈掲載／週刊少年マガジン２０００年第14号〉


彼は更なる飛躍的進化をとげた怪物的なマシンを完成させた
世界中のみんなが夢中になるコンピュータエンターテイメントの世界
〝プレステ2〟の全貌が明らかになるのはもうすぐである
〔おわり〕
Special thanks 安達公平(SCE)

アシスタント列伝　村山 聡

1998 spring 当時　マンガの創作活動費を稼ぐため工事現場でバイトをしていた僕は　そこで三人の美女と出会った。一人は金髪のパンク娘で、二人は　静岡出身の美人姉妹だった。三人はとても可愛くて　むさくるしいオヤジばかりの　3K現場には　おおよそ不釣合いな天使のような存在に思えた。僕ら「夢」を叶えるためのバイトとはいえ　ひたすらきつい3Kの仕事で　ぼろぼろになっていく　僕も彼女達がいてくれたことで　随分　救われたような気がする。美人姉妹の　姉は　ヘアメイクアーチストになることが「夢」だと話してくれ　妹は　好きな人の前では素直になれなかったことを　悔いていた感じだった… パンク娘は秋には　ロンドンに行くことに　なっていたけれど… あれから　一年…

彼女たちは元気だろうか…？　僕の「夢」は　まだ　叶わないけれど…







1999 spring この本に登場するクリエーター諸氏は　20世紀最後の10数年で「コンピュータ ゲーム」という新しいメディアにおいて　極めて完成度の高い「エンターテイメント」を創造した先駆者であった… と　僕は思う。21世紀には　そのクリエーター諸氏の作品で育ち　彼らに憧れ　おそらく次世代機を　背負って立つであろう　まだ雑踏に　埋もれている　若きクリエーターたちが

どんな新しい世界を魅せてくれるのだろう…？

僕の20世紀は　平沢先生のおかげで　あきらめかけていた『夢』の続きを見ることができた。

もし　仮に　神様がいて　21世紀に一つだけ僕の　願いを叶えてくれるとしたら… 21世紀を　代表するクリエーターの一人に僕が加えてもらえることを祈ろう。　僕の『夢』や『希望』は時の流れの中で少しずつ「形態」や「色彩」を変え　収縮したのに対し、変わることなく持ち続けることができたのは「創造へのこだわり」であったように思う。『何かを創造　、クリエイトしたいという想い』　だけは僕ら　心が荒んでいたときでさえも　完全に消失することはなかった。最後の　最後まで僕を支えていてくれたものは　その『想い』だったような気がする。…多分… これからもずっと…

２１世紀が　全ての　善なる　人々に　光ある世紀であるよう…

平沢　先生に　深く　深く　感謝しつつ　21世紀に　想いを馳せる　今日この頃だったりする。

(平沢)いつもご苦労さまです。村山さん，眠かったら言ってくださいネ。
仕事中に寝言言うんだもん・・・。

アシスタント列伝 楠元誠



若干フィクションである

(平沢)次はどんな髪型にするのか期待してます。がんばってネ!

あなたは、この本を読んで、どのような感想をおもちになりましたか。
このほかに、「講談社コミックス」の中で、どんな本を読まれましたか。
このつぎには、どんな作家の、どんなまんがを読みたいとお考えですか。
コミックス編集の参考にさせていただきたいと思います。「読後の感想」と合わせて、左記のところあてにお知らせください。

東京都文京区音羽二丁目十二番二十一号
（郵便番号一一二―八〇〇二）
「講談社コミックス」編集部

N.D.C. 726　191 p　18cm

講談社コミックス　二八三六巻
ゲームクリエイター列伝②
2000年4月14日　第1刷発行
定価はカバーに表示してあります。

著者　平沢たかゆき
発行者　五十嵐隆夫
発行所　株式会社 講談社
東京都文京区音羽二―一二―二一
（郵便番号一一二―八〇〇一）
編集部（03）五三九五―三四五九
販売部（03）五三九五―三六〇八
印刷所　慶昌堂印刷株式会社
製本所　永井製本株式会社

落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取替します。
電話（03）五三九五―三六〇三
なお、この本についてのお問い合わせは、週刊少年マガジン編集部宛にお願いいたします。

ISBN4-06-312836-9　（マ）　Printed in Japan

雑誌 42251-36

ISBN4-06-312836-9

C9979 ¥390E (0)

講談社
定価:本体390円(税別)

